
Wii U: LA SIGUIENTE MANERA EN LA QUE JUGARÁS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
REVIEWS DEL MES
• CODE OF PRINCESS™
• FIFA SOCCER 13
• EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO
• PAPER MARIO™: STICKER STAR
• P. RICO US. 2.00
• REP. DOM. $D 75.00
• GUATEMALA Q 16.00
• EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 40.00
• NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00
• PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80
(Precio incluye IVA)
0 37634 13138 1 11
Nintendo Land™









© 2012 Nintendo

SUMARIO

Página 18

© 2012 Namco Bandai



© 2012 Electronic Arts

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 5265 0990
Sin costo desde el interior de la República: 01 800 849 9970
Suscríbete *on-line*
www.tususcripcion.com





© Nintendo



© 2012 Ganbarion



© Capcom

Página 38

© 2012 Nintendo

Página 34

© 2012 Disney Interactive Studios

Página 46

© 2012 Atlus

Página 28

© 2012 Nintendo

EDITORIAL

Año XXI No. 11
Noviembre 2012

Nintendo se prepara para enfrentar un nuevo reto, un camino que no fue elegido al azar, sino planeado y preparado luego de años de trabajo enfocado en conocer las tendencias de los jugadores, las demandas de nuevos títulos y de novedosas experiencias de juego. Anteriormente, los de Kioto se arriesgaron con Wii y su control sensible al movimiento, que fue un suceso atractivo para los jugadores, permitiéndonos experimentar aventuras únicas que disfrutaron desde los pequeños hasta los más experimentados. Ahora, la apuesta va hacia la potencia de *hardware* combinada con la ventana de oportunidades para los desarrolladores, generada a través de la segunda pantalla que no sólo servirá para jugar por si alguien ocupa tu televisión, sino también para brindar funciones creativas a tus juegos, abriendo la puerta a cualidades sorprendentes, como la realidad aumentada, la navegación e interacción total.

La fecha establecida es este próximo 18 de noviembre, en la que Wii estaría por cumplir seis años de vigencia, cosechando un sinfín de títulos de calidad. Por ejemplo, vimos cómo **Mario** llegaba a las estrellas, brincaba a través de planetas y conocía a nuevos amigos que posteriormente se unirían a sus populares títulos alternos, como ocurrió con **Rosalina** en **Mario Kart Wii**. Títulos como **Monster Hunter Tri**, **Wii Sports**, **The Last Story**, **TLOZ: Skyward Sword** y varios más quedan como fuertes pilares que hicieron grande esta consola, pero sin duda el pilar fundamental siempre fuiste tú, quien con tu apoyo y preferencia puso a Wii en un lugar privilegiado en las listas de popularidad. Así que en esta edición de Club Nintendo encontrarás información para rendirle tributo a un gran guerrero que cederá su lugar a un nuevo coloso: Wii U. Además, te platicaremos de los mejores títulos para esta temporada y te preparamos una reseña especial de **Pandora's Tower**, que por alguna extraña razón no ha llegado a nuestro continente, siendo una de las joyas más preciadas de Wii. ¡Comencemos!

Pepe Sierra
Director Editorial



Síguenos en Facebook **Revista Club Nintendo** y Twitter **@RevistaCN**



© 2012 Nintendo



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez
ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
José de Jesús Cabrera
DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR EDITORIAL ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
PRODUCCIÓN
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García
RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara

GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza Luna
PUBLISHER
Fabiola Andrade
VENTAS
DIRECTORES DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona Arrechea
Christian Rojas
Tel: 5261 2600
DIRECTORES ADJUNTOS DE VENTAS
Gabriela Garza
Oscar Gaona Lozano
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
MERCADOTECNIA
DIRECTORA DE MERCADOTECNIA
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTOR DE MARKETING EDITORIAL
Guillermo Ortiz Romero
DIRECTOR DE MARKETING COMERCIAL
Adrián Muycelo
FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles
OPERACIONES
DIRECTOR
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 21 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2012. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700 Tel. 55 5354-0100.

Impresa en Chile por: Quad Graphics Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Estación Central Santiago de Chile, Chile.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2º Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2012.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT

Juega

El nuevo control Wii U™ GamePad redefinirá tu forma de jugar.

Conéctate y comparte

Conéctate** con personas de todo el mundo a través de Miiverse™.



Nintendo

Bienvenido al maravilloso mundo de papel de Mario



Mario consigue su cuarta entrega dentro del curioso universo de papel. En esta ocasión, la variante será a través de los *stickers* con los que podrás activar tus habilidades para conseguir innovación en la forma de juego. Visualmente, es el mejor de la serie hasta ahora, pues no sólo desarrollaron escenarios detallados, sino que lucirán geniales con el efecto tridimensional del Nintendo 3DS. ¡Checa el *review*!



Paper Mario: Sticker Star página **28**



LA IMAGEN





DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga, núm. 2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, delegación Álvaro Obregón, c.p. 01210, México, DF. También lo puedes hacer por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Doctor Mario!** Espero que te encuentres muy bien después de tantas aventuras que están por venir, quisiera que me publiquen en la revista. En fin, tengo unas dudas, espero que me respondas:
1.- ¿Qué me conviene más, comprar un Nintendo DS o un Nintendo 3DS?
2.- ¿Saldrá una versión del juego de video **Sonic & SEGA All Stars Racing Transformed** para Nintendo 3DS?

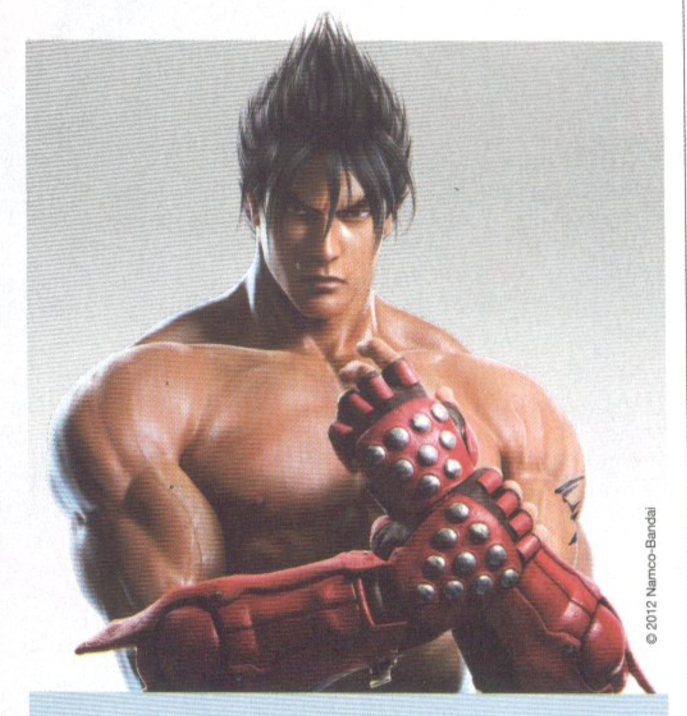
Angélica Veloz
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Angie! Muchas gracias por escribir. El NDS es el portátil de generación anterior, por lo que lo más actual es el de tercera dimensión. Cada uno tiene sus ventajas y desventajas (el precio es una de ellas), pero si lo que pretendes es jugar los títulos más recientes, sin duda el Nintendo 3DS es tu opción, pues además podrás jugar allí mismo los diversos juegos de Nintendo DS. Recuerda que hay dos versiones de N3DS, la estándar y otra con pantallas más grandes (N3DS XL), chécalas y decide cuál es la que más se ajusta a tus necesidades.
La secuela de carreras que reúne a los protagonistas de los mejores títulos de SEGA está a días de su estreno. De hecho, será el próximo 20 de noviembre cuando la versión para Nintendo 3DS invada los mercados, así que prepárate para recorrer las pistas por tierra, aire o agua. Lo más interesante es que luce sensacional con el efecto tridimensional y, mejor aún, se juega bastante bien, más aún cuando te conectas a Internet para retar a hasta ocho rivales. Ahora bien, si quieres ver esta intensa entrega en Alta Definición, te recomendamos la versión para Wii U, sólo que no hay fecha de estreno, por lo que deberás esperar unas semanas -o meses- para tenerlo.

¡Hola, **Doctor Mario** y a todos los que trabajan en CN! ¿Cómo van las cosas allá en el Reino Champiñón? (supongo que andas obsesionado con las monedas, ja, ja, ja). Por lo que veo, vas a tener grandes aventuras por venir.
Es la primera vez que te escribo y espero salir publicado. Antes que nada quiero felicitar a la Revista Club Nintendo por sus 250 números y a todos los que la hacen posible mensualmente, de verdad aprecio su trabajo y calidad que le empeñan en ella (no por nada es de mis favoritas).
Ahora van mis dudas que tengo desde hace tiempo, espero que me puedas responder, **Doctor Mario**: ¿cuántos hongos tengo que comer para crecer fuerte y sano? ¡Ja, ja! No te creas, sólo bromeaba, ahora sí las reales:
1.- ¿Por qué algunos juegos como **Marvel vs Capcom 3**, **Mortal Kombat**, **Bayonetta**, **Street Fighter 4**, etc., llegaron a las otras consolas caseras, y al Nintendo Wii no, ¿saben el por qué de eso?
2.- Activision (o la compañía que tenga los derechos de autor) tiene planes de revivir a **Crash Bandicoot**, y si es así, ¿lo hará en alguna consola de Nintendo como el Wii U o el N3Ds?
3.-¿Cómo ves el nuevo **Super Smash Bros.** para Wii U y Nintendo 3DS que ya viene en desarrollo? ¿Cómo crees que esté la historia y los personajes?

Pedro Alejandro
Vía correo electrónico

Muchas gracias por escribir, Pedro. A todos los que trabajamos en Club Nintendo nos da mucho gusto que la revista siga dentro de sus gustos, y claro, siempre trataremos de mejorar edición con edición para ofrecerles un ejemplar digno de estar en sus manos. Hay múltiples títulos que aparecen para otras plataformas que no llegan a Nintendo y viceversa, es cuestión de las compañías. Ejemplo, Capcom lanzó **Tatsunoko VS Capcom** como una exclusiva para Nintendo, mientras que **Street Fighter IV** no apareció en dicha consola. En ocasiones se debe a acuerdos de exclusividad -total o temporal- que firman los licenciatarios y otras tantas a razones de *hardware*. Es decir, hay títulos que demandan mayor potencial que otros y, por lo tanto, no podrían adaptarse a todas las plataformas, a menos que se recorte el juego o la calidad en general (por ejemplo Wii carece de HD); este detalle lo hemos visto en copiosas ocasiones y no siempre termina agradando a los jugadores, por lo que los mismos desarrolladores deciden no hacer la conversión. Tal es el caso de **Bayonetta** (que ahora la secuela será una exclusiva importante para Wii U), **Metal Gear Solid HD**, **TEKKEN**, **Resident Evil 5**, **Mass Effect 2**, entre otros tantos.
Sin embargo, ahora el panorama pinta diferente para la Gran N, pues ya cuenta con una plataforma poderosa que responde a las exigencias tecnológicas de hoy día, y por lo cual no hay pretextos para realizar la adaptación a Wii U. De hecho, con el listado de lanzamientos podrás darte cuenta de que muchos títulos que antes eran impensables en Nintendo, ya están accesibles y con mejoras que envidiaría la competencia, como en el caso de **TEKKEN Tag Tournament 2**, que agrega trajes especiales basados en los personajes de Nintendo. Sin duda, Wii U es la oportunidad de Nintendo para ganarle el territorio a los jugadores más demandantes, pues no sólo estamos viendo cantidad, sino también calidad y compromiso que se nota desde el día de estreno de la consola.
Originalmente los títulos de **Crash Bandicoot** fueron desarrollados por Naughty Dog y poste-


© 2012 Namco-Bandai

Los licenciatarios están llevando sus series populares a Wii U, pues es un hecho que se convertirá rápidamente en una de las consolas más atractivas para los futuros desarrollos. Ojalá que aprovechen todas y cada una de las funciones que posee Wii U, y no sólo se limiten a usar el GamePad como visor secundario o menú de ítems.



riormente se le pasó el proyecto a varias empresas de desarrollo, siendo las que hicieron trabajos para las consolas de Nintendo: Traveller's Tales, Vicarious Visions, Radical Entertainment, Dimps, Amaze Entertainment y TOSE. En cuanto a la distribución, también fue variable, al principio SCE, seguida por Universal Interactive Studios, Vivendi y Sierra, e incluso en algún momento Konami lo hizo para Japón. Pero desde 2008, con la llegada de **Crash: Mind over Mutant** al Nintendo DS, fue Activision quien se encargó de distribuir. Desde entonces no hemos escuchado sobre nuevas aventuras de este peculiar personaje (que cobró notoria popularidad a mediados de los años 90), salvo uno que otro título de carreras para móviles. Ojalá pronto nos den más sorpresas (de preferencia en Wii U o N3DS), pues es una historia que puede dar mucho más y es una lástima que lleve casi cinco años en el baúl.

Lamentablemente, sólo sabemos que están trabajando en el próximo **Super Smash Bros.** para Wii U y N3DS, únicamente eso. Hasta ahora la gente involucrada en el proyecto se ha visto muy reservada en sus comentarios, pero estoy seguro de que terminará siendo un *hit* instantáneo cuando se anuncie y mucho más al momento en que se ponga a la venta. Tal vez tengamos comentarios al respecto en la próxima E3 y en una de esas... quizá hasta la sexy **Bayonetta** pueda llegar a la contienda, pues si recuerdas, su secuela será una exclusiva para Wii U, dando grandes posibilidades de incluirla en el listado de personajes, entre otros tantos que nos gustaría ver. Por ahora sólo son rumores que se irán confirmando o desmintiendo con el avance de los meses, así que mantente atento de nuestras próximas ediciones, daremos cada nueva nota no sólo del próximo **Super Smash Bros.**, sino también de todo lo que ocurra en este universo de diversión llamado Nintendo.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te va en tus aventuras? Escuché que sacaron un nuevo juego titulado **New Super Mario Bros. 2**, espero que te haya ido bien. Bueno, tengo unas preguntas.



En la página oficial de **Mario Tennis Open** podrás descargar a distintos personajes, como **Metal Mario**, 10 **Yoshis** de colores diferentes y hasta un traje del clásico dinosaurio verde para que lo use tu **Mii**. Recuerda que **Mario Tennis Open** será uno de los próximos títulos en llegar como Descarga Digital en la eShop (en Japón estarán disponibles desde el primero de noviembre; para América, aún no hay fecha oficial pero no tardará), junto con **Super Mario 3D Land**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **Mario Kart 7** y otros más, así que si no lo has comprado, ya tendrás una nueva forma de hacerlo.

1.- ¿Es cierto que van a lanzar **Angry Birds** para Nintendo 3DS?
2.- ¿Va a contener todos los juegos de **Angry Birds** juntos?
3.- ¿Cómo puedo conseguir los QR Codes de **Mario Tennis Open**?
Bueno, espero que me puedas responder. Gracias.

Ricardo Moncada
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Ricardo? Sí, bueno, de hecho dos, la versión de N3DS que ya está disponible y que ya cuenta con sus primeros DLC en la eShop; también estará en unos días el esperadísimo **New Super Mario Bros. U**. Ambos altamente recomendables.

Activision aprovechó el impulso que aún conservan los pajarracos iracundos propiedad de la compañía Rovio para lanzar **Angry Birds Trilogy**, un compendio que incluye los tres primeros títulos de la serie (**Angry Birds**, **Angry Birds Rio** y **Angry Birds Seasons**), por lo que no se incluye **Angry Birds Space** o **Bad Piggies**. Esta edición sólo llegó al N3DS, dejando fuera a Wii y por ahora estará a la venta en forma física; es decir, no se ha dicho si también lo comercializarán a través de eShop, así como tampoco se ha comentado si tendrá DLC posteriores.

Los códigos QR de **Mario Tennis Open** fueron una buena idea de Nintendo para interactuar entre el videojuego y su página de Internet, de tal forma que si entras en mariotennisopen.nintendo.com, hallarás un rectángulo justo debajo/derecha del *banner* principal que te llevará hacia la información que buscas, así como también los pasos a seguir para activar tu cámara y escanear cada código. Este sistema QR fue utilizado anteriormente para el juego **Pokédex 3D**, permitiéndote descubrir nuevos personajes para completar tu lista.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo le va a **Luigi** en su nueva aventura como cazafantasmas? Espero que bien. Bueno, aquí hay algunas preguntas que quiero que me respondas en la revista:
1.- ¿Cuánto le queda de vida al Wii y al NDS? Porque aún creo que tienen mucho por delante.
2.- ¿Cuándo estará disponible la Nintendo eShop para todo el continente americano?
3.- ¿Va a salir un **Flipnote Studio** nuevo para Nintendo 3DS?
4.- ¿Algún día se podrán usar redes sociales como aplicación en el Nintendo 3DS?
Bueno, esto es todo, que te vaya bien en tus misiones y mándale mis saludos a **Kirby**.

Josias Chacón
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Josias! Ya va más de un año del estreno del Nintendo 3DS y aún se siguen produciendo títulos para NDS, al parecer los desarrolladores continúan interesados en dicha consola y más aún cuando sus juegos los puedes utilizar en N3DS, así que mínimo veremos un año más de títulos para dicha plataforma. Lo mismo ocurre en Wii, aunque ya son pocos los juegos que se anuncian, siguen apareciendo algunos y seguramente llegarán nuevos durante el próximo año, pero nada está dicho o confirmado, depende de los licenciatarios que continúen apoyando ambas consolas. Esperemos que lo sigan haciendo por más tiempo.

En ciertos países de América Latina aún no se cuenta con el servicio de eShop, no sabemos si en el futuro próximo todo el territorio estará cubierto, pero supongo que Nintendo trabajará en ello, pues su filosofía en contenidos virtuales ha aumentado a través de las nuevas consolas, y no dudo de que ya estén trabajando en llegar a más destinos. Si nos enteramos de nuevos detalles, con mucho gusto les diremos. En cuanto a **Flipnote Studio**, no hay datos que indiquen un estreno en Nintendo 3DS, ojalá sea pronto porque muchos fans piden una nueva versión de esta peculiar aplicación. Ahora bien, las redes sociales son un tema importante para Nintendo, pero todo parece que se dedicarán a darle apoyo a **Miiverse** y **MiiPlaza**. Sin embargo, alguna otra compatibilidad con redes sociales estaría por descubrirse, si no inmediatamente, quizá con alguna actualización de *Firmware*. Sólo el tiempo lo dirá. ¡Mantente pendiente!

Arte por correo:
Luis Enrique Hernández
Daniel Flores
Daniela Cervera
Jan Houter
José Luis Sandoval
Mario Herrador
Matías Llerena
Kevin Fino



El rombo de portada
Estuvo junto al código de barras arriba de "ARTE".

También puedes seguirnos en twitter @revistacn



Zael

Un líder atrevido

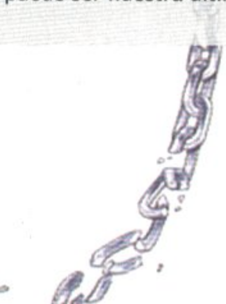
En **The Last Story** existen muchos personajes pero pocos con el pasado de **Zael**, el protagonista. Desde muy pequeño, ha vivido solo ya que perdió a toda su familia en una tragedia, momento desde el cual ha buscado la forma de sobresalir y sobrevivir, lo que lo ha llevado a ser un mercenario, a pelear por su vida y su destino.

Por su juventud, es bastante atrevido, encara al peligro sin temor, siempre protegiendo a su equipo, que desde hace mucho se ha vuelto su única familia. Siempre bromean con él, haciéndole ver que es aún demasiado joven para comprender algunas conceptos dentro de las batallas, pero él se esfuerza al máximo para ser el líder que sus compañeros necesitan y, sobre todo, merecen.

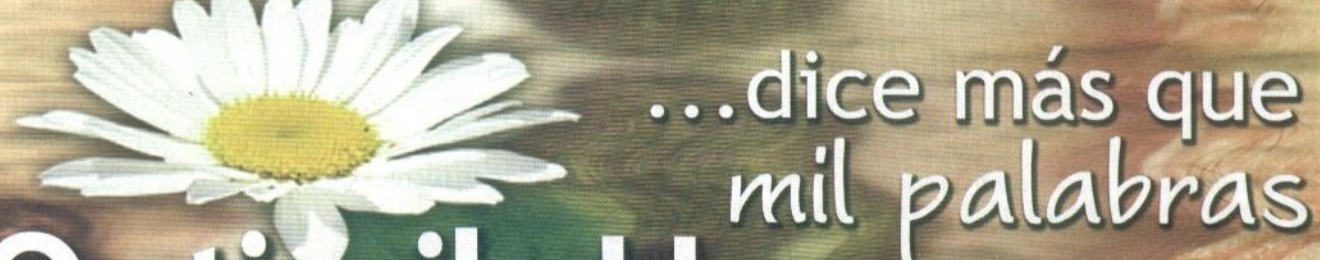
Gracias a un extraño poder que se oculta en uno de sus brazos, puede atacar a varios enemigos a la vez, pero lo más importante es que con esto deja libre a su equipo para que desarrolle otras actividades, ya sea de investigación o enfrentar a otros rivales. **Zael** sabe que el futuro es incierto, por lo que pelea siempre dando lo mejor de sí en cada batalla; nunca se sabe cuándo tendrá que despedir a un amigo, por esa razón da todo por ellos.

La historia de **Zael** es asombrosa, desde los primeros minutos te roba el corazón y al final termina siendo uno de esos personajes que se quedan en tu mente por siempre, ayudándote día a día a comprender que en ocasiones cada amanecer puede ser nuestra última historia.

© 2012 Mistwalker



Lo natural de una mirada...



Optimila H

Manzanilla+Hialuronato

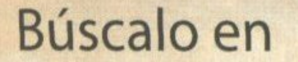
Limpia, refresca, tonifica reconforta, lubrica y provoca una sensación de descanso en los ojos

Frasco con gotero integral con 15 mL.
Solución Oftálmica.
Optimila H
Manzanilla-Hialuronato
Solución natural de manzanilla. Limpia y reconforta tus ojos naturalmente.

Consulta regularmente a tu Oftalmólogo

Reg. N° 2608C2011 SSA

Clave de autorización: 123300201B1247





(sólo en D.F. y área metropolitana)



(disponible en el sureste de la República)



Próximamente búscalo en tu farmacia local



Tiempo de entrenar
Recuerda que ya puedes adquirir **Pokémon Black y White 2** Para Nintendo DS.



Dr. Mario
El regreso de un clásico para Game Boy ahora en la eShop, para que lo descargues.



La temporada de caza toma forma en Wii U

Después del impactante anuncio de **Monster Hunter Tri Ultimate** para Wii U y Nintendo 3DS todos nos quedamos esperando por conocer más detalles de esta obra, pero Capcom se mantuvo muy reservado hasta hace unos días, cuando confirmó que la versión de Wii U será la única con capacidad de juego en línea. La de Nintendo 3DS será solamente para juego local con otros tres amigos, ya sea que tengan la portátil o un Wii U, lo que amplía las posibilidades de comunicación.

Se han confirmado todos los monstruos de la versión 3G para ambas plataformas, como el **Gold Rathian**, **Plesioth**, **Lagombi** y algunas subespecies, como **Black Daiblos**, **Silver Rathalos** y **Hungry Deviljho**, pero además se rumora de un nuevo monstruo que sería exclusivo para Wii U, pero no se sabe si será en el modo de historia o solamente en línea, como lo es el **Alatreon** en **Monster Hunter Tri**, lo que sí es que este título ya está dando mucho de que hablar, sobre todo porque se ha confirmado que correrá a 1080p de definición, el máximo posible en las actuales plataformas y en las pantallas.

Para que te des una buena idea de lo bien que se verá **Monster Hunter Tri Ultimate** en tu Wii U, te dejamos con varias imágenes del juego, donde puedes apreciar incluso al **Gold Rathian**. Aún son muchas las sorpresas que Capcom nos prepara con este juego, pero por lo pronto sólo nos queda disfrutar de la versión de Wii hasta marzo, fecha en que verá la luz esta nueva edición.

Todos deseamos cazar uno de estos nuevos monstruos, pero ahora en alta definición gracias a las capacidades técnicas que nos ofrecerá Wii U.





Un nuevo éxito de Square Enix

Ya en varias ocasiones te hemos hablado de **Bravely Default: Flying Fairy** para Nintendo 3DS, se trata de la nueva propuesta de Square Enix, que dejando a un lado a **Final Fantasy** y **Dragon Quest** han deseado explorar un nuevo camino, uno que ha dado como resultado uno de los mejores títulos para la consola. Apareció a finales del mes pasado en Japón y no sólo se ha agotado, sino que también ha recibido excelentes calificaciones y comentarios de la prensa en aquel país. Su *gameplay* es una mezcla entre estrategia en tiempo real y el tradicional sistema de turnos, pero lo que realmente lo vuelve único es la manera en que debes interactuar con los personajes y sus movimientos en el campo de batalla; es ahí donde ha ganado respeto en el género a pocas semanas de su lanzamiento. No sabemos aún si llegará a nuestro continente, pero sería un delito que no fuera así; ojalá que si no es Square Enix, alguna otra licencia se anime a traerlo, Nintendo tiene una gran oportunidad de seguir haciendo bien las cosas.

Concentra tu energía para el combate

La verdad es que ya extrañábamos ver algo de los ninjas más famosos del mundo, los del universo de Naruto, que al parecer debutarán antes de que termine el año en Nintendo 3DS para el mercado japonés. El juego se coloca dentro de los más esperados por los seguidores por varias razones, como ver el debut de la serie en la nueva consola, pero principalmente porque el estilo de juego será muy diferente a lo acostumbrado.

Por lo regular, al escuchar un título de **Naruto** pensamos en peleas, pero en esta ocasión no será así, es un juego con varios estilos, vistos desde un punto de vista cómico, con animaciones que te harán reír mucho, sobre todo si eres fan de la animación. El estilo de dibujo es SD, es decir los personajes son pequeños y con grandes cabezas, lo que combinado con las misiones que vas a cumplir lo vuelven una fórmula ideal para divertirte.

Podrás elegir entre **Naruto**, **Kakashi**, **Sakura**, **Rock Lee** y otros ninjas famosos en Konoha, cada uno con poderes especiales que afectarán tu desempeño en las misiones, las cuales pueden desarrollarse en una o varias pantallas, según se requiera, por lo que debes analizar muy bien tu elección antes de avanzar. Su salida en Japón, como ya te comentamos, está prevista para finales de este año, pero en América aún es un misterio, el cual esperamos que pronto se resuelva a nuestro favor.









Podrás revivir grandes momentos de la serie, como la batalla con **Orochimaru** o la intensa pelea contra **Pain** en Konoha.



Se acerca el juicio de tu vida en N3DS

Con tantos anuncios en los últimos meses, habíamos olvidado uno de los juegos más esperados para Nintendo 3DS en Japón. Nos referimos a **Professor Layton vs Ace Attorney**, el *crossover* de Capcom y Level-5 que ha vuelto locos a los fans desde hace meses. Pues bien, después de mucho tiempo ya se ha dado una fecha de lanzamiento para la obra, su salida será en Japón el 29 de noviembre, mientras que para otros territorios aún no se ha confirmado ni negado su aparición.

Aunque el título sugiere un enfrentamiento, la realidad es que ambos personajes deben trabajar juntos para resolver un misterioso caso en el que una joven está condenada a muerte por actos de brujería... Claro está, no es verdad, pero todo apunta a que es culpable, por lo que nuestros héroes deberán trabajar a contrarreloj para salvar a la chica de la hoguera.

La mecánica de juego será una mezcla de las dos series, es decir en algunos casos debes resolver *puzzles* y en otros analizar las pruebas para poder dar una sentencia o defender tu punto frente a los argumentos rivales. Hay buenas posibilidades de que llegue a América, la base de seguidores que tiene **Professor Layton** y **Ace Attorney** es enorme, por lo que no dudamos en escuchar buenas noticias muy pronto.





Las imágenes de este juego son realmente maravillosas, se nota el gran trabajo que ha realizado la compañía.

Log@in

@tono_rodriguez
Twitter

¡Ésta es una edición con muy buenas noticias! La que seguramente llama más la atención es el regreso de Nintendo a nuestro país, específicamente al EGS 2012. Pero eso no es lo único, ya que el Wii U pisará nuestra tierra antes de su fecha de salida, como lo hizo el Wii y Nintendo DS en su momento en aquellos anteriores EGS.



Mario y Luigi presentes en el US Open 2012

La mejor pareja de dobles en el **Mario Tennis Open** apareció en escena durante el desarrollo de uno de los torneos de tenis más importantes del mundo, el US Open, de la ciudad de Nueva York. Además de los personajes, toda la parafernalia de Nintendo fue disfrutada por los asistentes, ya sea tomándose una foto con cualquiera de nuestros héroes o pasando un buen rato jugando este divertido título en los Nintendo 3DS disponibles en el centro deportivo. No es la primera vez que Nintendo hace algo así, siempre está buscando el lugar y momento indicado para promocionar sus juegos. Lo bueno es que esto se está llevando a los territorios latinos, ya son varios países de la zona que disfrutan de los eventos de Nintendo.







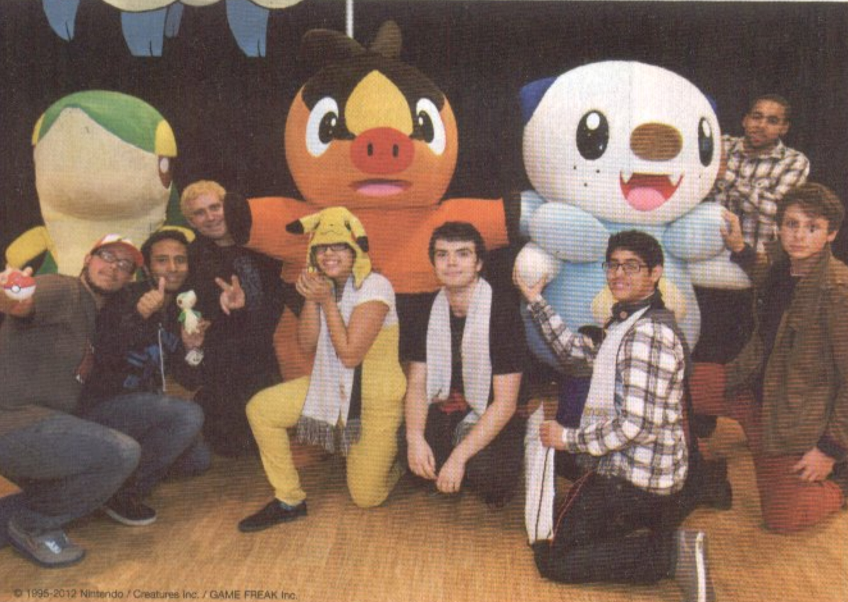
© 2011 Nintendo



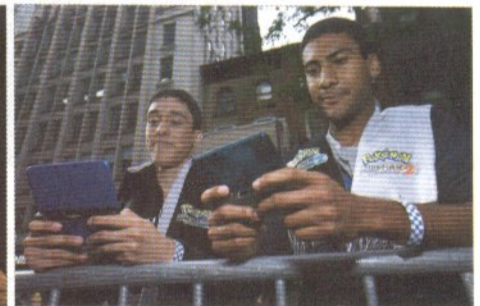
Lanzamiento de Pokémon Black / White Versión 2

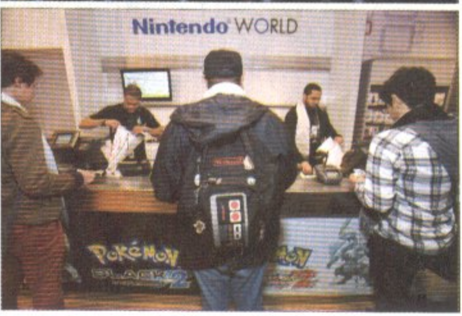
Una vez más la tienda Nintendo World, en la Gran Manzana, Nueva York, fue testigo de otro lanzamiento. La Fiebre Amarilla llegó al Centro Rockefeller de esta impresionante urbe, para emoción de todos los fans de **Pikachu** y compañía. Tan bueno estuvo el evento que se celebró el pasado 6 de octubre, que hasta los asistentes se tomaron la foto con las geniales botargas.

En México, después de una semana del lanzamiento de estas nuevas versiones, se tuvo un torneo para que los mejores entrenadores demostraran sus conocimientos **Pokémon**. Al momento del cierre de esta edición, no había llegado la fecha para informarles de todos los acontecimientos del torneo, pero si nos siguen en nuestros diferentes medios en Internet, seguro se enterarán.



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.






Los mejores momentos del *show* se vivieron en su antigua casa, el WTC de México, claro está que con Nintendo y sus juegos.

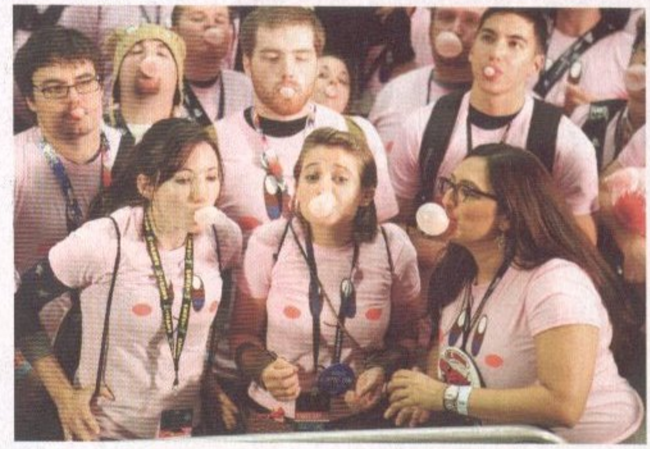
¡Nintendo regresa al Electronic Game Show... con su nuevo Wii U!

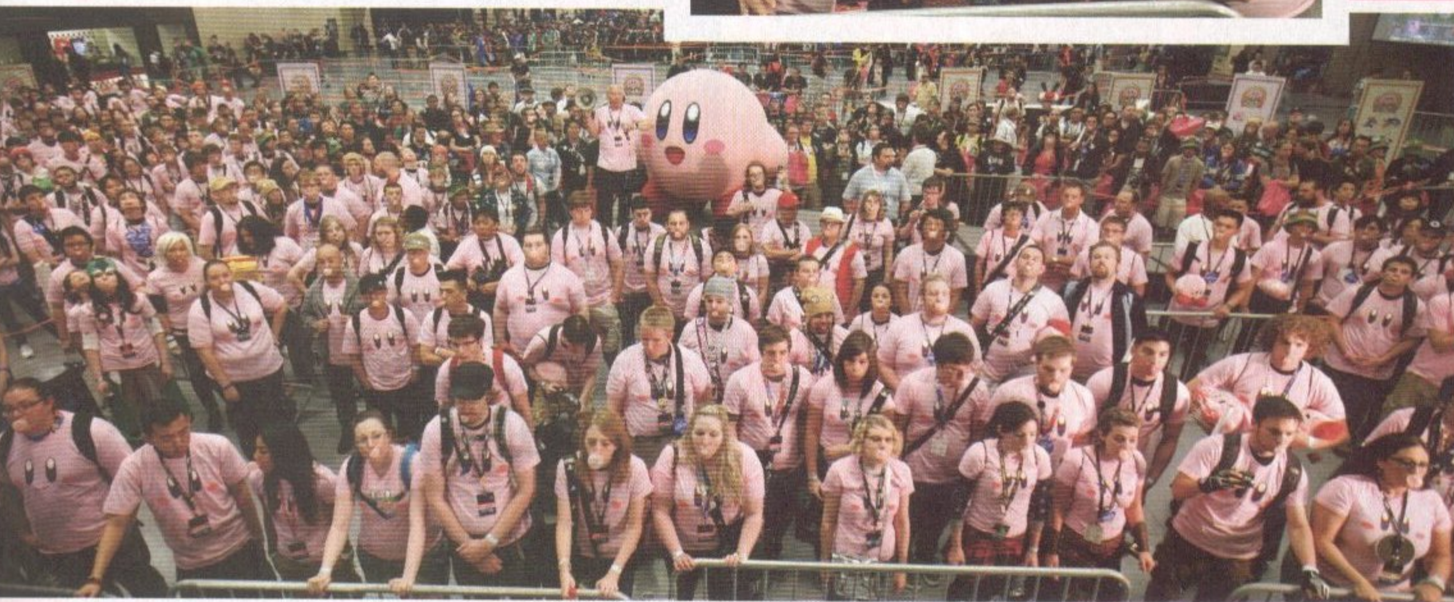
La nota del mes la dio Nintendo con el anuncio de su participación en la edición 2012 del EGS. Después de varios años de ausencia y de haber tenido eventos como el Nintendo Tour, que recorrió Monterrey, Guadalajara y el DF, en 2008, Nintendo se reintegra a la lista de expositores del evento más importante de videojuegos en nuestro país. La cita será los días 2, 3 y 4 de noviembre en el World Trade Center de la Ciudad de México.



Gran festejo para Kirby durante la PAX Prime de Seattle, WA.

Los festejos no paran en Nintendo. El turno fue para **Kirby**, seguramente te diste cuenta de esto con nuestra edición pasada, en la que celebramos a este gran personaje por su aniversario 20. Pues bien, como parte de los festejos de la compañía, se organizó una actividad bastante diferente y curiosa, todo esto dentro del marco de la convención PAX Prime. La idea fue juntar a muchas personas con chicle rosa en la boca, para que al momento que les fuera indicado inflaran sus bombas en honor a **Kirby**. ¿El resultado?, un nuevo récord Guinness, un total de 536 fans participaron en la prueba. Con esto se batió por mucho la marca anterior de 304 bombas de goma. ¡Una gran idea, sin duda! Cuando estés mascando un chicle rosa, haz una bomba en honor a este personaje que cumplió dos décadas.







PÉGATE A LA AVENTURA

PUEDES LUCHAR CONTRA ENEMIGOS, RESOLVER ROMPECABEZAS Y CONVERTIRTE EN UN STICKER STAR EN EL NUEVO PAPER MARIO: STICKER STAR , SOLO PARA NINTENDO 3DS.



¡COLECCIONA!

COLECCIONA PEGATINAS AL EXPLORAR EL PAPER WORLD



¡BATALLA!

ESCOGE LA PEGATINA CORRECTA PARA VENCER A LOS ENEMIGOS



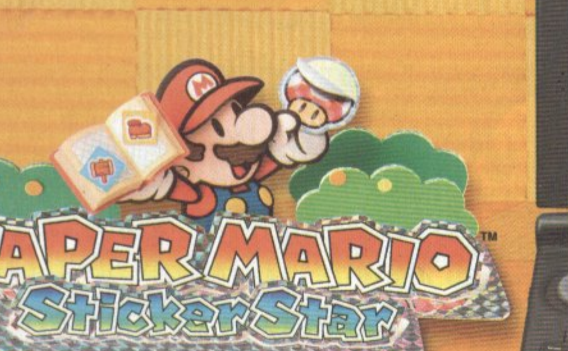
¡RESUELVE!

RESUELVE LOS ROMPECABEZAS PARA PROGRESAR A TRAVÉS DEL PAPER KINGDOM

NINTENDO 3DS XL

PANTALLA 90% MÁS GRANDE COMPARADO CON LA CONSOLA NINTENDO 3DS.







¡PANTALLA GRANDE, DIVERSIÓN EN GRANDE!

EL NINTENDO 3DS XL TIENE LA PANTALLA 90% MÁS GRANDE COMPARADO CON LA CONSOLA NINTENDO 3DS

Usar Controles Parentales para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 o menos.
Juego y consolas vendidos por separado



© 2012 Nintendo. Program © 2012 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS. Paper Mario and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.


PAPER MARIO™
Sticker Star
¡ESPÉRALO PRONTO!

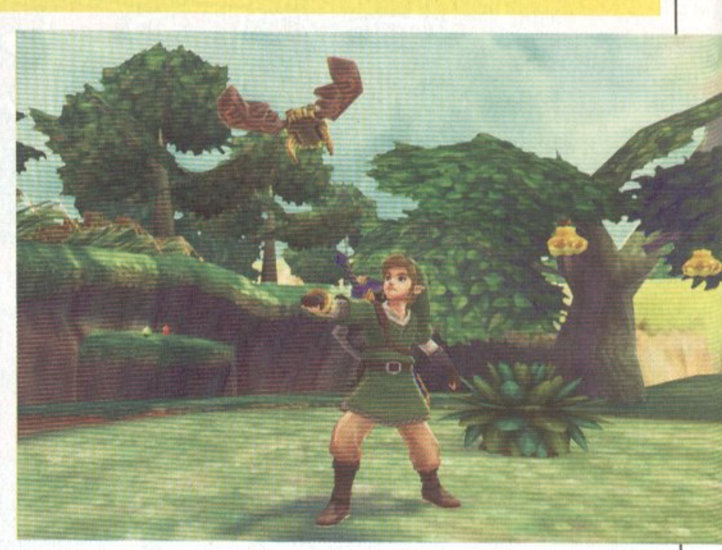
TOP 10

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nintendo / Wii

Noviembre: llega Wii U y comienza el paulatino, aunque inevitable, adiós del Wii. Así que te presentamos 10 juegos que fueron verdaderas joyas de la consola. Mucho se ha hablado sobre la cronología de **TLOZ**, de sus inicios y cómo fue que se generó toda esta propuesta tan interesante. Así que si quieres conocer el origen de la serie, te échale ojo a este título para Wii, que, por si fuera poco, hace un magnífico uso del Wiimote Plus.

© 2012 Nintendo



Super Mario Galaxy 2

Nintendo / Wii

La primera entrega fue espectacular, sorprendió por su innovación en el mundo de **Super Mario** tanto por lo bien que luce como por lo magnífico del *gameplay*, pero la secuela logró superarlo agregando nuevos detalles en su modalidad de juego e incrementando la calidad de imagen y sonido. De esta forma, **Super Mario Galaxy 2** es otro de los títulos que no puede estar fuera de tu colección, simplemente quedarás atrapado desde el momento en que inicies la aventura.

Pandora's Tower

Nintendo / Wii

Aún seguimos a la espera de **Pandora's Tower**, los europeos y asiáticos ya están disfrutando de esta joya creada por la compañía Gambarion (quizá los conozcas por **Jump Super Stars**). Es un RPG que te transporta a una aventura sin igual. Aquí, **Helena**, una de las protagonistas, queda marcada con la señal de la bestia, convirtiéndola temporalmente en una enorme criatura, por lo que **Aeron** debe emprender un viaje para encontrar la cura.



© 2012 Ganbarion

Xenoblade Chronicles

Monolith Soft / Wii

Xenoblade Chronicles se une a la tríada de RPG que llegó para el cierre de la era de Wii. Es una historia futurista, llevada hacia un mundo donde la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, pero que ahora se ve sometido por la guerra entre distintas razas.

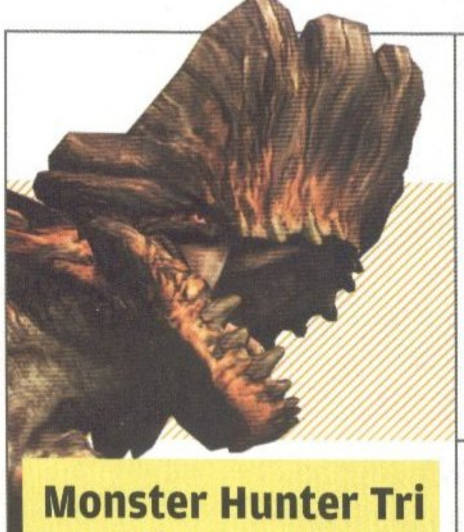


Metroid Prime: Corruption

Nintendo / Wii

Retro Studios logró resultados sorprendentes al encargarse de la saga **Metroid Prime**, pero el que realmente les quedó impactante fue el último que apareció en Wii: **Metroid Prime 3: Corruption**. Fue un triunfo al uso del Wimote, usándolo satisfactoriamente en múltiples zonas del juego.

© Nintendo



The Last Story
Mistwalker / Wii

The Last Story es el regreso exitoso de Hironobu Sakaguchi (quien anteriormente trabajó en Square-Enix y estuvo a cargo del desarrollo de la exitosa serie **Final Fantasy**) a los épicos RPG y, mejor aún, una exclusiva para Nintendo. Un reto a la creatividad, a la inspiración, y una oda a las aventuras que te hacen adentrarte en los personajes, en su vida, en su historia. Eso encontrarás mientras juegues este gran título desarrollado por Mistwalker.



Monster Hunter Tri
Capcom / Wii

Nintendo consiguió una de las franquicias más adictivas de los últimos tiempos: **Monster Hunter**. En Wii es una delicia, que juegas solo o con tus amigos. Créenos, te dará cientos -sin exagerar- de horas de entretenimiento *offline* y *online*.



© Capcom

Dragon Quest X
Square Enix / Wii



Aún no se ha dicho si la versión de Wii estará en nuestro continente, pero aquí te la presentamos como uno de los títulos -globales- que más han explotado el poder de Wii. Se trata de un RPG con efectos visuales impecables que hará uso de una memoria externa para aumentar tu experiencia de juego. Si llega, no dudes en comprarlo.

© 2012 Square-Enix

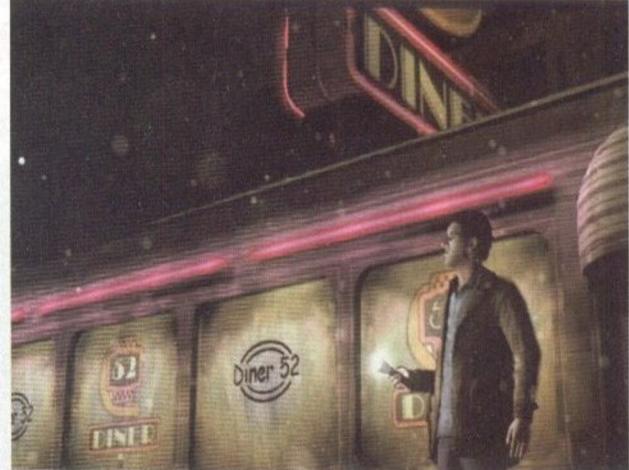
Project Zero 2: Wii Edition
Tecmo / Wii

Desafortunadamente, **Project Zero** es uno de los títulos que no llegó a América, y es una verdadera lástima porque se trata de un ícono del horror para Nintendo. Esta secuela sorprende por lo intenso de sus momentos, que son enaltecidos por la gran calidad de detalles audiovisuales, muy recomendable para jugadores exigentes que quieren probar una historia escalofriante.



© 2012 Tecmo

Silent Hill: Shattered Memories
Konami / Wii



La historia de **Harry Mason** continúa atrapando a los jugadores, hace unos años lo hizo en Wii, sorprendiendo por lo emocionante de su *gameplay* y la intensa acción en que te ves envuelto en cada momento. Lo interesante es que se conserva la idea de múltiples finales que dependen de las acciones que realices durante el juego, por lo que podrás repetirlo varias veces para completar todos los desenlaces.

PREVIO



No, no es **Smash Bros.** Son los trajes alternos de algunos peleadores de esta nueva obra.







Tekken Tag Tournament 2

Namco Bandai / Wii U

El regreso del puño de hierro

Fue en 1994 cuando **Tekken** salió en locales de Arcadia de todo el mundo, de los primeros juegos en 3D de la historia. Inmediatamente, se volvió un fenómeno, pero por cuestiones desconocidas hasta el año 2002 llegó a una consola de Nintendo, el Game Boy Advance, en una versión que si bien no era perfecta, mantenía vivo el espíritu de la serie, tanto así que a la fecha es uno de los títulos más cotizados entre coleccionistas.

Después de dicha aparición todos pensamos que en el Nintendo GameCube veríamos a **Heihachi** y compañía, pero no fue así, tuvieron que pasar 10 largos años para que esto ocurriera, para que **Tekken** diera el paso a una consola casera de Nintendo, el Wii U, donde tendremos **Tekken Tag Tournament 2**, el más reciente juego de la franquicia que, a diferencia de las versiones de otras consolas, contará con detalles extra que la harán sobresalir, colocándola desde ahora como la mejor.

Primero contaremos con la plantilla completa de personajes, todos con sus atuendos típicos, pero si esto no te agrada, los puedes alterar, cambiar el color, el estilo, e incluso agregar dibujos, lo cual gracias a la GamePad de Wii U no te costará mucho trabajo, en unos cuantos minutos tendrás el diseño que quieras. Ahora bien, si todo esto no es suficiente, conforme avances en el título obtendrás algunos elementos de juegos de Nintendo, como los trajes de **Mario**, **Luigi**, **Bowser**, **Peach**, **Link** y **Fox** para ponérselos a tus luchadores favoritos. Pero no todo se quedará en lo visual, existirá una modalidad donde los hongos de la serie de **Mario** jugarán un papel importante, ya que te pueden hacer grande o pequeño, lo que obviamente afectará tu desempeño en el combate. Todo lo anterior sólo son opciones, la seriedad y profundidad de **Tekken** siempre estará presente, los combos y jugadas que por años has practicado en Arcadias las podrás realizar como todo un profesional en Wii U.

La calidad visual del juego es sorprendente, movimientos y escenarios te dejarán con la boca abierta. Todo un espectáculo.





Todos los héroes se reunirán para salvar al mundo de la amenaza que llega del espacio.

© 2012 Platinum Games

Project P-100

Platinum Games / Wii U

Si no puedes con el enemigo... ¡llama a tu banda!

Si bien el anuncio de **Bayonetta 2** en exclusiva para Wii U ha paralizado al medio, no es todo lo que Platinum Games tiene preparado para la nueva consola. También contará con **Project P-100**, un título que desde el comienzo se mostraba innovador y con el paso de las semanas ha demostrado que tendrá mucho que ofrecer cuando esté a la venta para Wii U.

En este juego la Tierra ha sido invadida por una raza extraterrestre, todo parece perdido, no hay esperanza; sin embargo, los superhéroes están listos para hacer frente a la amenaza... El único problema es que ninguno es tan fuerte como para enfrentarlos por separado, por lo que deciden hacerlo en bloque, algo similar a la forma en que Leónidas dirigía a su ejército en la película 300, pero al estilo de los genios de Platinum Games en los videojuegos.

Siempre vas a controlar a un personaje principal, el cual es sumamente parecido a **Viewtiful Joe**, lo cual no es raro si tomamos en cuenta que muchos de los desarrolladores que trabajaban en Clover ahora están en Platinum Games. Avanzas por mundos en 3D siempre con tu equipo de héroes en la espalda, para apoyarte.

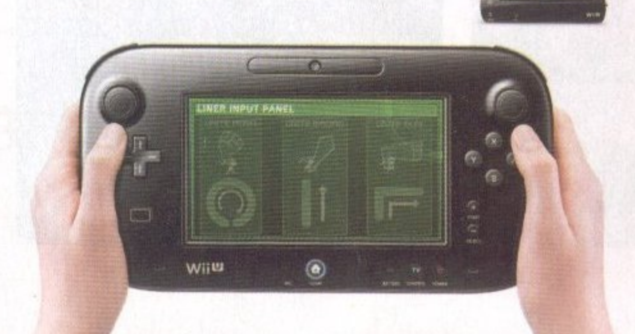
Ahora bien, no es como **Pikmin**, aquí no mandas a nadie a la guerra solo; insistimos, todos trabajan juntos, dependiendo los movimientos del *stick* y algunos botones, se transforman en diferentes figuras para dañar a tus enemigos, como un puño gigante o una espada, pero también pueden hacerlo con objetos que te ayudan a avanzar en el escenario, como escaleras o puentes. Realmente es una gran obra la que plantea Platinum Games, ojalá que así sea, son de los estudios más innovadores de los últimos años y, por lo que vemos, seguirá en ese mismo camino durante mucho tiempo más, lo cual agradecemos bastante.











En la pantalla de la GamePad podremos ver todos los elementos necesarios para derrotar a los enemigos, así que no debemos perderla de vista, es la clave del éxito.





Harmony Knight

Nintendo / Nintendo 3DS

Salva al mundo con ritmo

De los creadores de **Pokémon**, llega un concepto completamente innovador para Nintendo 3DS, **Harmony Knight**, el cual estará a la venta en formato de descarga por medio de la eShop en los siguientes meses. Pero, créenos, bien podría hacerlo en formato tradicional por su gran calidad, los desarrolladores realmente han logrado un título diferente y asombroso.

Controlas a un caballero que debe salvar su reino... así de simple, la historia no es lo importante de **Harmony Knight**, sino su sistema de juego. Estamos ante un título de plataformas como hemos visto varios, con monstruos, abismos, estructuras móviles. En fin, en ese aspecto no falta nada, lo interesante está en que no debemos simplemente correr y saltar para llegar al final, lo tenemos que hacer con ritmo.

Cada escenario representa una melodía, la cual debemos completar tomando todas las notas musicales que se encuentran a lo largo del recorrido, pero no creas que debe ser cuando quieras, no, tiene que ser en el momento justo para que la melodía suene correctamente; de lo contrario, perderás puntos. Otro elemento clave son los enemigos, en los primeros niveles no veremos muchos, pero al avanzar enfrentaremos a varios, cada uno representa un tiempo en la composición, al eliminarlo se completa la obra. Se requiere de práctica para realizarlo justo a tiempo, pero resulta muy divertido y adictivo.

Nos agrada que Game Freak aborde otros conceptos aparte de **Pokémon**, es un estudio con gran talento y qué mejor que explotarlo en varios géneros, como es el de las plataformas. No se sabe aún la fecha exacta de su lanzamiento, pero consideramos que ocurrirá en el primer semestre de 2013. De cualquier forma, les estaremos informando en los próximos números, sabemos que existen muchos jugadores que ya desean tenerlo en sus consolas, lo cual solo deja claro que lo que se requiere es de talento y vision para realizar nueas obras.



Pocas veces podemos ver un concepto tan innovador como lo es este juego, esperamos que sea todo un éxito, sólo de esa forma se pondrán continuar realizando este tipo de trabajos, los cuales todos terminamos disfrutando en nuestras consolas portátiles.












ENTRA
Al Mundo de
MARIO
MARIO KART™ 7
PAPER MARIO™ STICKER STAR
SUPER MARIO 3D LAND™
NEW SUPER MARIO BROS.™ 2
NINTENDO 3DS XL
PANTALLA MÁS GRANDE 90%
Comparado con la consola Nintendo 3DS.
SOLO PARA NINTENDO 3DS
Juego y consola vendidos por separado.
Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

No todo en el medio son juegos actuales, existen algunas joyas que puedes encontrar en la Consola Virtual a un excelente precio, que seguramente te harán pasar grandes ratos de diversión, sobre todo si jamás los habías jugado. Así que si tenías algunos puntos en tu cuenta esperando una buena oferta, éste es el momento perfecto para que los utilices.

eShop

Mystical Ninja Starring Goemon

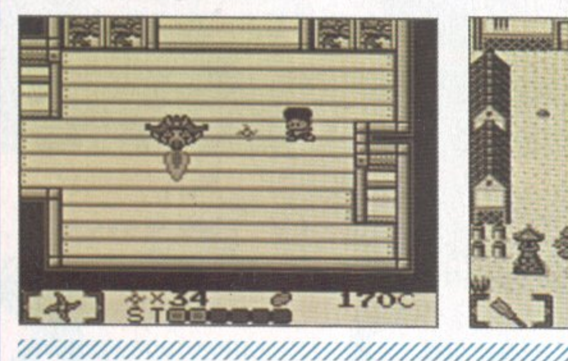


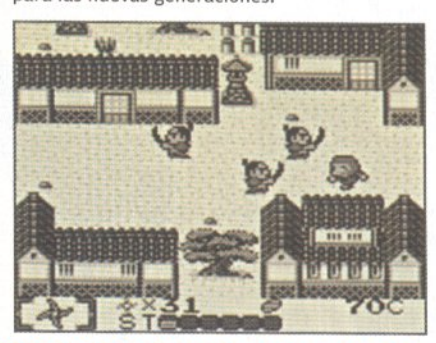
Konami

Antes de Naruto y Ryu Hayabusa

Historias de ninjas hemos visto muchas, pero ninguna con el humor y talento de la serie **Mystical Ninja**, de Konami, que viera la luz para muchas consolas, como el Nintendo 64 y el Game Boy, siendo la versión de esta última de la que te vamos a hablar. Un grupo de piratas han secuestrado a tu mejor amigo, por lo que ahora será tu misión salvarlo de un terrible destino. Para conseguirlo no vas a estar solo, contarás con **Ebisumaru** y **Sasuke** (no el de **Naruto**, éste tiene cualidades diferentes). Lo interesante del juego es su *gameplay*, ya que no se trata de avanzar por largos escenarios derrotando a cuanto enemigo aparezca. No, es una mezcla entre acción y RPG que te mantiene atento a cada decisión que tomes; si tuviéramos que compararlo con algún título moderno, sería **Pokémon**, su estructura es muy similar.

Mystical Ninja Starring Goemon es una gran obra cuya principal virtud es su brillante sistema de juego, te puedes pasar horas experimentando y explorando; quizá la historia queda en el olvido, pero los momentos que pasarás los vas a recordar siempre. Esperamos que pronto adapten las versiones de Nintendo 64, pues han sido de las mejores de la serie y sería increíble para las nuevas generaciones.





Consola Virtual

Prince of Persia



Ubisoft

Un viaje al glorioso pasado

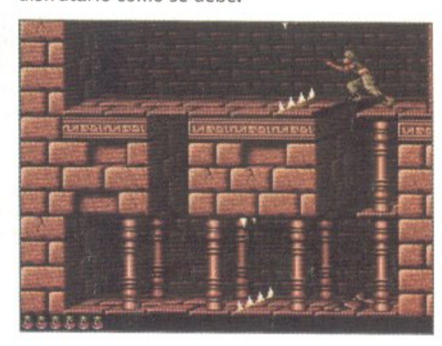
En cualquier lista de videojuegos clásicos debe estar **Prince of Persia**, es un verdadero juegazo que en su tiempo representó un parteaguas en el medio, no por la historia, en ese punto era similar a otros juegos (debías rescatar a una princesa raptada), sino lo interesante era la manera en que se jugaba: debías medir perfectamente tus movimientos, los saltos, la distancia en la que correrías y los ataques.

Originalmente, apareció para computadoras, pero posteriormente llegó al Super Nintendo, donde se consagró; de hecho, nosotros consideramos a ésta la mejor adaptación que se tuvo de esa primera parte. Cada nivel que exploras es una enorme trampa, con pisos falsos, muros que se caen y enemigos dispuestos a detenerte; todo un deleite si buscas verdaderos retos en tu consola portátil para esos largos viajes.

Si quieres conocer dónde comenzó todo el fenómeno que ha dado pauta a varias secuelas e incluso una película, debes jugar **Prince of Persia** en tu Wii. El precio es un regalo considerando lo que representó en la industria; juegos como **Out of This World** o **Nosferatu** no existirían de no haber sido por **Prince of Persia**, así que es un buen momento de conocerlo y disfrutarlo como se debe.







WiiWare

La Mulana

EnjoyUp Games

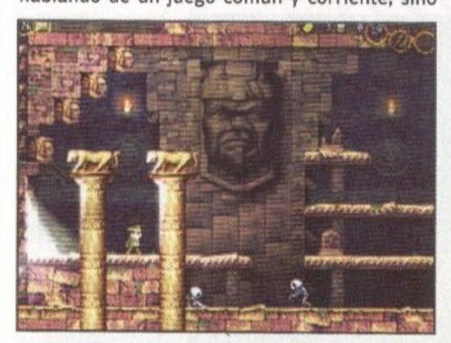
Explora las ruinas del entretenimiento



La Mulana quizá parezca más nombre de telenovela que de videojuego, pero es una de las mejores obras que podrás encontrar para Wii Ware. De hecho, para muchos es la mejor, superando a **World of Goo** y **Mega Man 10**, entre otros, lo que nos deja claro que no estamos hablando de un juego común y corriente, sino de un gran proyecto que después de haber aparecido sólo en Japón por fin llega a América.

Se trata de un título de exploración de ruinas arqueológicas que, como tal, guardan muchos secretos; se cree que incluso se puede entender el significado de la vida... Pero no todo es hermoso, existen decenas de peligros que debes enfrentar, desde trampas en el piso hasta monstruos gigantes, todo en escenarios que son una mezcla entre **Castlevania** y **Prince of Persia** con un toque de **Tomb Raider**.

Pasamos un gran rato con **La Mulana**, ya que no todo el tiempo es llevar a tu explorador de un punto a otro, también debes analizar el entorno para avanzar. Cuenta con una gran cantidad de *puzzles*, los cuales se pueden completar de varias formas, ahí radica su éxito; sin duda, es una obra que debes tener en tu colección. Pasará mucho tiempo antes de ver otro título similar en formato descargable, pero esperamos estar equivocados, pues es simplemente una maravilla que debe tener secuelas e incluso dar el salto a consolas caseras.







Si buscas una experiencia novedosa, este título es la respuesta a tus peticiones.

© EnjoyUp Games

Consola Virtual

Metal Slug X

SNK

A la guerra a divertirse

Si bien ya existe una colección con varios juegos de la serie para Wii, resulta realmente muy complicado encontrarla en el mercado, por lo que la opción que te vamos a presentar volverá felices a más de uno, sobre todo a los que acostumbraban pasar horas en las Arcadias hace algunos años. Nos referimos a **Metal Slug X,** la mejora de la segunda parte que ya puedes encontrar en Consola Virtual de Wii.

El título incluye diferentes armas, algunas exclusivas, no las vas a encontrar en otros capítulos, sin mencionar a los enemigos y jefes finales, creados especialmente para esta entrega donde controlas a uno de dos soldados que tienen como objetivo divertirse mientras salvan al mundo de un mal gobierno. El sistema de juego es parecido a **Contra**, debes avanzar acabando con los enemigos al mismo tiempo que evitas los disparos. Lo difícil es en los niveles finales, donde ya no sabes si juegas **Metal Slug** o **Ikaruga**, aunque eso sí, puedes contar con la ayuda de un segundo jugador para que los dolores de cabeza no sean tantos. No importa si no conoces la serie, simplemente **Metal Slug X** es un juego único que nadie puede pasar por alto, sobre todo si invertiste varias horas en las Arcadias con tus amigos.







El momento de terminar con los puercos ha llegado

Angry Birds Trilogy

Rovio / Nintendo 3DS

Uno de los fenómenos más grandes que se hayan visto en teléfonos celulares por fin llega a una consola portátil de Nintendo, nos referimos a **Angry Birds**, juego creado por Rovio en 2009, momento desde el cual ha sido descargado millones de veces por usuarios en todo el mundo, lo que le ha dado la confianza a la compañía para dar el gran paso a una plataforma de videojuegos como tal; en este caso, el exitoso Nintendo 3DS.

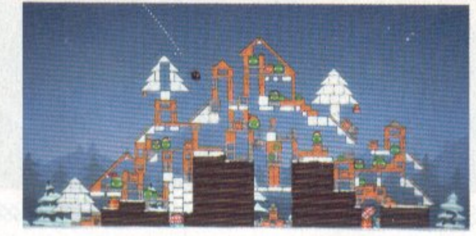
La "historia" en **Angry Birds** es lo más simple del mundo, unos cerdos se han robado los huevos de unos pájaros y ahora deben recuperarlos antes de que se los coman, así de sencillo. Pero claro, como son aves, no tienen armamento ni poderosos trajes para penetrar las fortalezas donde los puercos se esconden, así que deciden hacer algo rápido y fácil: una resortera gigante desde la cual arrojarse y acabar a golpes con el enemigo.

En el lado derecho de la pantalla verás la estructura formada por los cerdos, puede contener madera, metal, rocas, palmeras; en fin, una gran variedad de objetos, los cuales tienen cierto nivel de resistencia, el cual tienes que calcular para que te alcancen los disparos de tus pájaros, los cuales por cierto son de varias especies: algunos solamente se estrellan, pero otros dejan caer bombas, otros funcionan como búmerans e incluso algunos son bombas.

El objetivo es destruir a todos los cerdos en el menor número de lanzamientos, esto nos dará una calificación al terminar el nivel que va de una a tres estrellas. Los primeros retos son sencillos, pero al avanzar te tardarás mucho en pasar un escenario. Si a este grado de dificultad agregas que son tres juegos de **Angry Birds** en un sólo cartucho, la diversión está garantizada por horas.



Para poder pasar cada nivel tienes que eliminar a todos los cerdos, para ello debes medir muy bien cada uno de tus lanzamientos, incluso un rebote de más puede representar la victoria.





Analiza muy bien cada uno de tus pájaros y la estructura que tienes que destruir para que lo hagas en el menor número de movimientos.



Angry Birds es uno de los conceptos más sencillos de los últimos años, pero al mismo tiempo de los más divertidos.



La pantalla táctil juega un papel importante en todas las actividades que vas a realizar en esta gran obra.

Es buen momento para comenzar a vivir

Harvest Moon: A New Beginning

Natsume / Nintendo 3DS

Existen muchas series de tradición en el medio pero pocas con la magia de **Harvest Moon**, título de Natsume que desde los años del Super Nintendo hemos visto evolucionar, siempre aprovechando las ventajas que brindan la nuevas consolas. Y esta vez, para Nintendo 3DS, no es la excepción, han realizado una obra sensacional en el género de la simulación.

En **Harvest Moon** siempre debías trabajar duro para que tu granja fuera próspera, pero en esta ocasión el problema es mayor. Has llegado a un poblado conocido como Echo, donde al menos en revistas y otros medios parecía un lugar paradisiaco, pero ya no es así: la ruina ha llegado al lugar, todo está en crisis. Tan es así, que los pobladores han buscado nuevos destinos para vivir, dejándote solo en tu nueva granja y en el pueblo también.

Parece un destino anunciado, pero tu deber será trabajar duro para que el pueblo vuelva a ser un lugar maravilloso, pero para ello debes comenzar con tu granja, único punto en el que parece que aún existe la vida en el pueblo. De entrada ya tenemos una historia más completa que en anteriores versiones, pero no es la única novedad, la siguiente viene al momento de elegir personaje... Sí, tú lo vas a elegir, ya no te darán a un granjero de forma mecánica como pasaba antes.

Podremos editar a nuestro protagonista, decidir su género, vestimenta, color de cabello; todo, pero lo mejor es que será sencillo gracias a la pantalla del 3DS que, además, mejorará la experiencia de juego al permitirnos realizar tareas como la cosecha de manera más simple y divertida. **Harvest Moon: A New Beggining** es justo eso, un nuevo comienzo para esta serie que busca mantenerse en el gusto de los jugadores agregando algunos elementos que ellos mismos habían pedido por años, esperemos que así se mantengan, escuchando las voces de sus fans. Eso es lo más importante en un medio como éste.

La moda llega a la doble pantalla

Style Savvy: Trendsetters

Syn Sofia / Nintendo 3DS

Seguramente éste sería uno de los juegos que jamás pensarías comprar por el nombre en portada, pero la verdad es que resulta bastante entretenido. Quizá no representa un reto a tu habilidad pero sí a tu creatividad, lo cual se agradece, sin mencionar que es para cuatro jugadores, cada uno con su tarjeta, claro. Pero bueno, antes de dar más detalles comencemos por ver cuál es la temática de este título tan particular.

Eres el encargado de una boutique, decenas de clientes asisten todos los días para comprar ropa; eligen la que más les agrada y salen satisfechos... Pero ¿qué pasa cuando no encuentran algo que les guste? Es ahí donde entras tú, tienes que platicar con ellos y atender sus solicitudes, pero no creas que van a pedirte pantalones negros y camisas azules, sus exigencias van más allá de eso.

Querrán que los sorprendas, que basándote en sus gustos y otros elementos decidas un conjunto que vaya de acuerdo con su personalidad o el compromiso que desean cumplir. Es ahí cuando comienza la diversión, debes elegir entre más de 12,000 prendas las que creas necesarias para satisfacer a tus exigentes consumidores.

No debes tener miedo en experimentar, recuerda que la moda muchas veces carece de sentido, lo que importa es que el cliente quede contento con tu propuesta. Ahora bien, si crees que necesitas inspiración, puedes conectarte vía *online* a las tiendas de otros jugadores en todo el mundo, lo que refrescará tu creatividad y te dará ideas de lo que puedes realizar, todo gracias al *stylus* y a la pantalla táctil, tus principales herramientas.

Sí, no es un juego para todos, pero tampoco es malo, desde su concepto es muy bueno; de hecho, excelente, todo es cuestión de que le dediques algunos minutos y decidas si es para ti o no. Lo que se agradece es que haya este tipo de propuestas y que se arriesguen en tomar otros caminos; eso ayuda mucho a la industria y favorece a los jugadores, dándonos nuevas opciones de entretenimiento.





Escucha bien lo que dicen tus clientes, para que puedas cumplir sus peticiones de la mejor manera posible.

La mejor parte del juego es que puedes compartir con todos tus amigos los diseños que hagas gracias a la capacidad online de la consola.

© 2012 Syn Sofia

Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT



¡Pronto!

Wii U

FIFA SOCCER 13

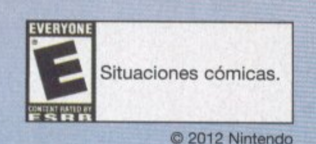
EA SPORTS FIFA 13

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Juego y consola vendidos por separado

Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.
©2012 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Official FIFA licensed product.
"©The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved."

Nintendo®



© 2012 Nintendo

El pintoresco mundo de papel es amenazado por Bowser

PAPER MARIO: STICKER STAR

Mario continúa con cambios, y en esta ocasión lo veremos en la primera entrega de **Paper Mario** para Nintendo 3DS a través del nuevo sistema de juego que incluye *stickers* como parte fundamental de las acciones.

Hace unos meses Nintendo puso en nuestras manos la -en aquél entonces- más reciente aventura del plomero, **New Super Mario Bros. 2** para Nintendo 3DS, sólo que ahora la compañía nipona tomó un giro de *gameplay* al volverte todo un coleccionista, o mejor dicho acumulador de monedas doradas, para dar forma a un nuevo concepto de competencia en esta franquicia. Ahora, en el caso de **Paper Mario**, también se agrega un novedoso concepto que marca el *gameplay*, esto a través de los *stickers* que necesitarás coleccionar y que formarán parte indispensable para el progreso de las misiones.

Mario contará con el apoyo de múltiples accesorios para enfrentar a sus enemigos o resolver ciertas etapas del juego, uno de éstos será el clásico mazo de madera con el que podrás aplastar a cada rival que se aproxime.

© Nintendo

Todo comenzó en el Nintendo 64

Si recuerdas, el primer **Paper Mario** apareció en el Nintendo 64 en 2001, y fue toda una revolución para la franquicia al mostrarse un aspecto visual y de *gameplay* completamente creativo y diferente de las versiones anteriores con **Super Mario RPG**. Tres años más tarde la serie **Paper Mario** continuó en Nintendo GameCube con una propuesta que mantenía la misma línea pero mejoraba en gráficos y variedad de escenarios por visitar.

Más tarde, En 2007, la versión de Wii ofreció novedades en *gameplay* basadas en 2.5 dimensiones que resultaron todo un agazajo para los jugadores en general, pues además de ofrecer el trazo de papel, la perspectiva podía cambiar para ofrecer nuevos retos de investigación o interacción; ahora, el giro a Nintendo 3DS traerá de ambas cualidades; es decir, gráficos superiores y, claro, efectos completamente tridimensionales que harán sumamente atractiva esta aventura. Quizá no tenga tanta dificultad como otros títulos de Aventura/RPG, pero la historia y estilo de juego lo equilibran.

El cambio en el sistema de juego viene a refrescar la temática, sin dejar fuera las raíces que hicieron de este título uno de los grandes.

¿Sabías que...?

1.- La música para el primer videojuego de **Paper Mario** estuvo a cargo de la talentosa artista Yuka Tsujiyoko, quien también ha llamado la atención por sus aportaciones en títulos como **Fire Emblem**, **Panel de Pon**, **Battle Clash** y muchos más.

2.- Super Mario RPG: The Legend of the Seven Star fue la base para dar pie a otro estilo de juegos que integraba elementos de rol en el universo de **Super Mario**. Sin duda, anexar posteriormente el estilo de papel al este concepto de investigación y aventura fue todo un éxito.

3.- La serie **Mario & Luigi** es otra forma de experimentar el RPG en la historia de **Mario**, la más reciente entrega ocurrió en el Nintendo DS y tenía una primicia bastante interesante, pues era de las primeras ocasiones en las que controlabas a **Bowser** dentro de una historia no deportiva. Si tienes oportunidad de conseguirlo, cómpralo, no lo dudes. ¡Te divertirá bastante!













Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Intelligent Systems** / Categoría: **Aventura**



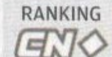










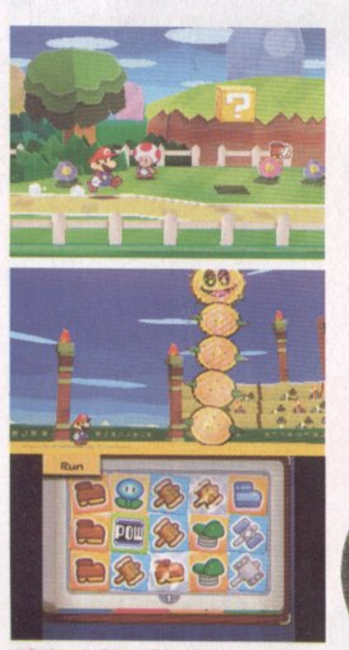




Bowser ataca de nuevo

Todo ocurrió durante las celebraciones del Sticker Fest, que se desarrolla anualmente en estas paradisiacas tierras. Para darle variedad y notoriedad a esta ocasión, **Bowser** ideó una pequeña gran broma... esparcir seis *stickers* reales por todo el territorio, por lo que **Mario** deberá emprender una nueva cruzada para recuperarlos y darle una paliza a **Bowser** y a sus ayudantes.

Si recuerdas, en los títulos anteriores **Mario** ha tenido el apoyo de algunos personajes de la localidad, y claro, ésta no será la excepción. Él estará acompañado de **Kersi**, un hada de los *stickers* que te ayudará a cruzar los diferentes territorios, como montañas nevadas, sofocantes desiertos, majestuosos bosques o la siempre imponente lava de los volcanes. Cada uno de esos parajes te ofrecerá retos únicos y espectaculares.





Paper Mario: Sticker Star será otro de los títulos que próximamente estarán disponibles para comprar por descarga virtual. ¿Lo comprarás así o prefieres la forma física convencional?

© Nintendo

La información es la clave del éxito

Como en todos los títulos de Aventrua/RPG, aquí no sólo tendrás que cruzar los poblados, sino que también será parte fundamental charlar con los aldeanos que encuentres a tu paso, pues ellos serán quienes te ofrezcan información importante para que conozcas todos los detalles del juego, sepas cómo utilizar los ítems o hasta te den consejos de hacia dónde ir o la forma en que podrías vencer a ciertos enemigos. Así que si ves a alguien paseando por allí, no lo dudes, ve hacia él y entabla una conversación.

Toma en cuenta que como en todo juego de **Super Mario Bros.** aquí encontrarás bloques de concreto tradicionales y, claro, algunos especiales marcados con un signo de interrogación, éstos te otorgarán sorpresas que te servirán para obtener mejores beneficios en el juego. No olvides revisar todos los rincones del escenario, comúnmente hallarás ítems escondidos en puntos estratégicos, así que un poco de investigación y reconocimiento no están de más.

Toad se ha vuelto tradición en los juegos del plomero. Lo conocimos por primera ocasión en **Super Mario Bros.** (NES), cuando al final de cada batalla en el castillo repetía su frase "*Thank you, **Mario**! But our princess is in another castle*".

La magia detrás de los *stickers*

No se trata sólo de estampas convencionales que adornarían algún objeto, al contrario, son sellos mágicos que tendrán mucha relevancia con los diversos elementos de *gameplay*, convirtiéndose en tu arsenal de ítems y ataques que podrás activar en batallas en pantalla independiente, como ha venido ocurriendo desde años anteriores. Asimismo, serán parte importante para activar nuevos caminos en cada territorio que visites, por lo que el grado de exploración se irá incrementando conforme obtengas nuevos *stickers*.

Ahora bien, si te preguntabas cómo obtener estos nuevos ítems, la respuesta es muy sencilla, algunos los hallarás dispersos por los escenarios, mientras que otros podrán ser adquiridos directamente en las tiendas e, incluso, tendrás la opción de crearlas tú mismo, para luego agregarlas a tu cuaderno y utilizarlas en el momento en que más lo necesites. A lo largo del juego encontrarás múltiples personajes del Reino Hongo, como los **Toad**, **Peach, Yoshi** y un sinfín de criaturas tradicionales: **Dry Bones**, **Bob-omb**, **Ice Bro.**, **Spiny**, **Whomp**, **Shy Guy** y varios más.

Por último, las batallas en contra de los diferentes enemigos se llevan a cabo en una pantalla independiente, tal como ocurría en ocasiones anteriores. Es decir, cuando brinques sobre un rival, serás transportado a una pantalla de combate en donde podrás usar tus diferentes habilidades basadas en los *stickers* que poseas en ese preciso momento. Por supuesto, el *timing* al golpear a un oponente es importante, pues si presionas los botones adecuados al momento de saltar sobre él realizarás ataques más poderosos o continuos al momento de entrar a la batalla.



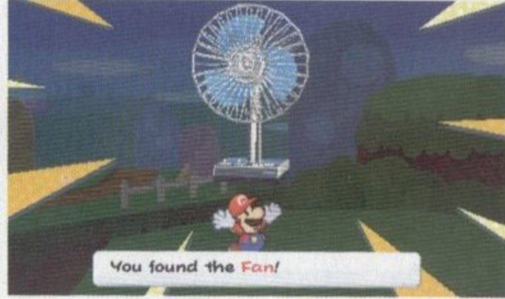
Si te hace falta poder para completar alguno de los objetivos, apóyate en los diferentes ítems que estarán dispersos por múltiples escenarios.



En conclusión

Paper Mario: Sticker Star brilla por la variante de los stickers, que sale de lo convencional que Nintendo nos había presentado en las entregas anteriores, dando un giro interesante al desarrollo del juego. Sin duda, uno de los elementos que más destaca en esta ocasión es la maravillosa calidad de imagen y sonido a través del Nintendo 3DS, pues aunque tengas desactivado el efecto 3D notarás escenarios de alta calidad y efectos muy creativos para aprovechar el concepto del mundo creado en papel. Pero claro, si optas por encender el efecto tridimensional, quedarás inmerso en la fantasía de **Paper Mario** viendo cómo los elementos cobran vida al presentarse en diferentes planos visuales.









Quizá, **Paper Mario: Sticker Star** no suene tanto, pues por su fecha de lanzamiento, competirá con los colosos de Wii U, sin embargo, te recomendamos que no pierdas la oportunidad de checarlo, de seguro te pasarás grandes momentos jugándolo.

RANKINGS

Master:

A esta serie ya le faltaba una obra como ésta, demandante y divertida. No quiero decir que las anteriores no lo fueran, pero en esta ocasión se ven más elementos de la franquicia, además de que agrega otros nuevos como los *stickers*, que si bien de entrada muchos fuimos los que pensamos que sería algo tedioso, la verdad es que no es así, es un sistema que te obliga a estudiar todas tus opciones para elegir la mejor para tus objetivos. Realmente un acierto de Nintendo que espero siga presente en posteriores entregas, eso sí, con otros elementos para evitar que se vuelva repetitiva la experiencia del juego. Lo recomiendo para jugadores de todas las edades y géneros.

Crow:

He jugado todos los títulos antriores de **Paper Mario** y cada uno ha aportado algún detalle que complementa el concepto, pero ahora Nintendo optó por modificar las reglas del juego e incluir los *stickers* como parte fundamental de la estrategia no sólo de los combates, sino también del *gameplay* en general. Podría parecer que se trata de un título enfocado a los niños o jugadores casuales; sin embargo, es una experiencia divertida que disfrutarás bastante sin importar tu edad o género. ¿Lo recomiendo? Vaya que sí, más que nada si te gustan los retos del Mushroom Kingdom, así como las fantásticas aventuras del plomero bigotón. Lo recomiendo ampliamente.

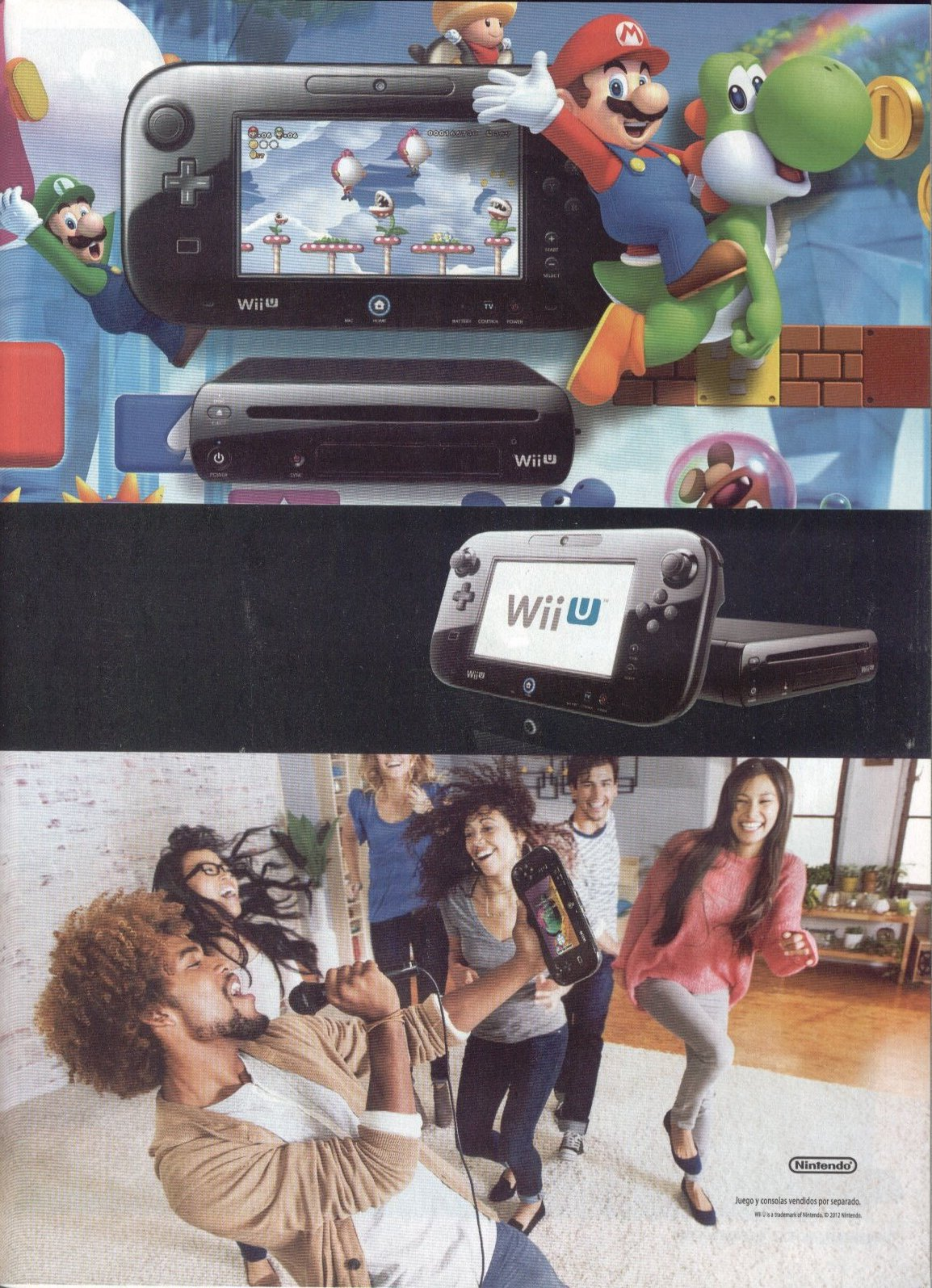
Panteón:

En lo personal nunca he sido tan fan de los videojuegos de la saga **Paper Mario**, pero eso no significa que no sean buenos, pues en realidad son divertidos. En esta ocasión tenemos una entrega más de la serie que vale la pena conocer, aun si nunca has jugado los **Paper Mario** anteriores. Lo de las calcomanías lo encuentro un tanto trillado, pero curiosamente queda perfecta la idea para el estilo de gráficos que maneja este título. Te exhorto a que lo conozcas por ti mismo (preferentemente si te lo prestan o lo rentas), así tendrás una mejor idea antes de comprarlo; esta es la mejor manera de que estés seguro antes de invertir tu dinero en algo que quizá no te satisfaga.

Wii U™

HOW U WILL PLAY NEXT

HOW U WILL PLAY NEXT


Wii U
Wii U
Wii U
Nintendo
Juego y consolas vendidos por separado.
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Disney Epic Mickey 2: The Power of Two

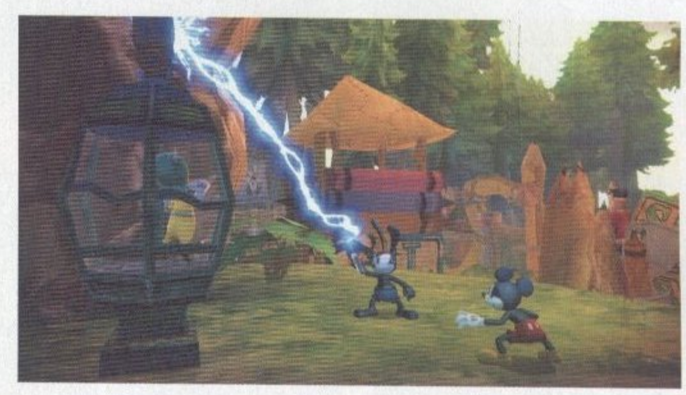
Nuevos retos para el ratón en Wasteland

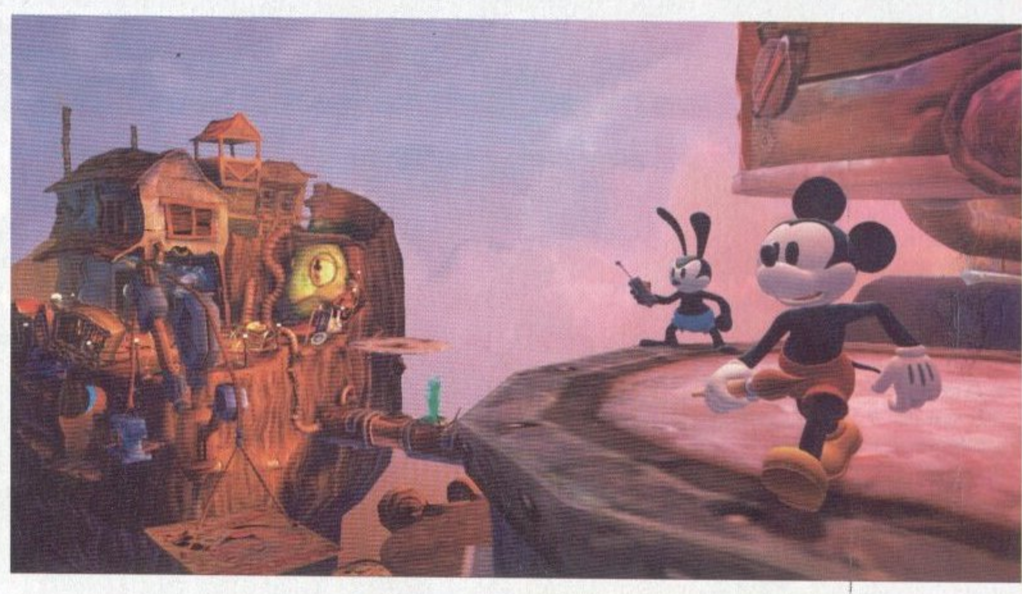
Mickey regresa al mundo de fantasía que conoció luego de provocar un accidente en la primera edición, sólo que ahora los retos serán más complejos. Pero no te preocupes... encontrarás a un valioso aliado que te ayudará.



© 2012 Disney Interactive Studios

Épico, magnífico calificativo para lo que vimos hace un tiempo en Wii y que en unos días estarás por experimentar nuevamente. **Disney Epic Mickey** fue un parteaguas en la percepción que muchos tenían de los juegos de este "infantil" personaje de caricaturas y anfitrión de parques de diversiones. No obstante, durante muchos años nos hemos encontrado gratas sorpresas en los videojuegos, como aquellos grandes éxitos para Super Nintendo que venían de la mano de Capcom, como **Magical Quest: Starring Mickey Mouse**, **Mickey Mania**, así como muchos más que hasta vivimos en consolas portátiles (**Mickey's Dangerous Chase**, **Mickey Mouse: Magic Wands!**).





Recientemente la dirección Warren Spector propiciaría un giro que terminaría atrapando la atención de jugadores de todas las edades o géneros, mostrando un mundo sombrío que resultaría luego de un inesperado error provocado por la curiosidad de **Mickey** en un fantástico mundo que existía detrás del espejo. El ratón tuvo que pasar por un sinfín de obstáculos y enfrentarse a **Oswald**, un personaje prácticamente olvidado por el mundo de Disney, que ahora habita en Wasteland. Sin embargo, en esta secuela las rivalidades quedarán en el pasado, pues retos mayores están por venir y se necesita del poder de dos héroes para conquistar lo inimaginable. ¿Aceptas el reto?

En la primera entrega **Mickey** y **Oswald** se presentaron como rivales, pues prácticamente uno de ellos (**Mickey**) puso de cabeza el hogar del otro. Para esta secuela se deben superar los obstáculos para trabajar en conjunto, pues un enemigo bien conocido por ellos tratará de arruinar la fantasiosa tierra conocida como Wasteland.

Otro de los puntos a destacar es la música, no sólo sonará de fondo, sino también tendrá que ver con el *gameplay*.





Unidos siempre serán más fuertes

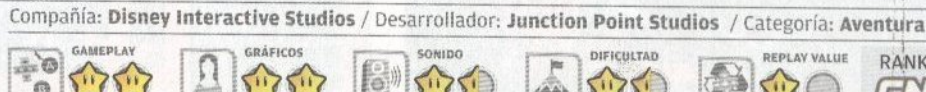
Disney Epic Mickey 2: The Power of Two llegará a Wii el 18 de noviembre, justo el día de lanzamiento de Wii U, y claro, también habrá una edición para la nueva consola casera de Nintendo, sólo que de ella te hablaremos próximamente. En esta ocasión los problemas en Wasteland (universo paralelo que reúne a personajes y parques de diversiones de Disney olvidados por más de 80 años) han regresado pero maximizados. Es por ello que **Mickey Mouse** necesitará de todo el apoyo posible, encontrando en **Oswald the Lucky Rabbit**, su antiguo rival, un verdadero compañero y aliado en esta espectacular secuela, que no dudamos en recomendarte ampliamente.







Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Junction Point Studios** / Categoría: **Aventura**









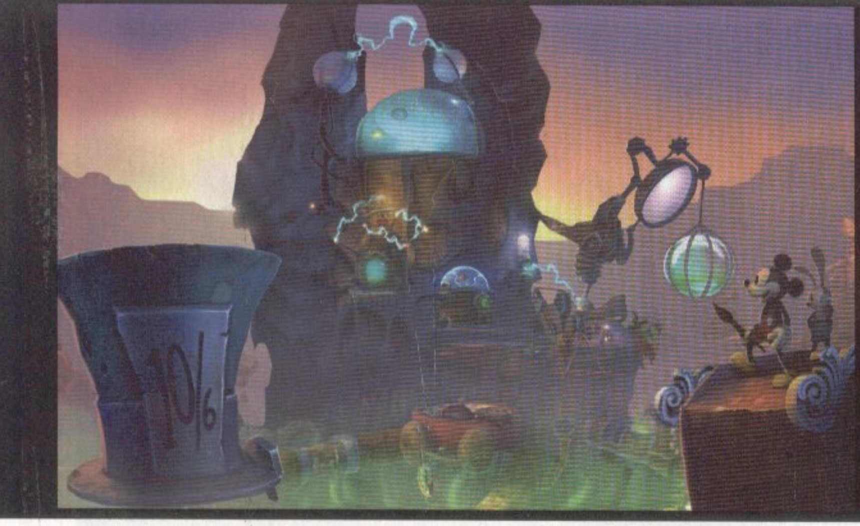














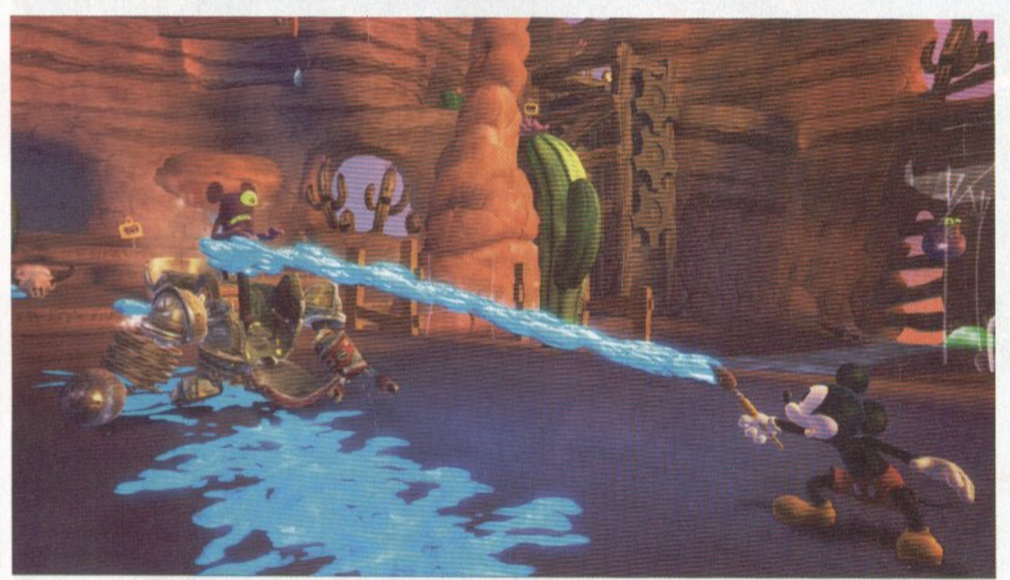
Los escenarios conservan el aspecto sombrío de la edición anterior, marcando diferencia entre mundos, pues si recuerdas, Wasteland tiene un aspecto más olvidado y descuidado, mientras que el universo de **Mickey**, Disneyland, es más colorido.

El control remoto de **Oswald** te servirá para completar un sinfín de acciones dentro del juego, así que no dudes en utilizarlo con cualquier dispositivo electrónico que encuentres.



La redención de un villano

La historia toma lugar poco después de los eventos ocurridos en la primera aventura. En esta ocasión el **Mad Doctor**, quien fue derrotado por **Mickey** anteriormente, ha regresado a Wasteland, a pesar de que supuestamente fue expulsado de este mágico territorio... pero de alguna forma, logró encontrar el camino de regreso, y ahora sus planes de conquista son mucho más elaborados y contundentes. Supuestamente, este villano pretende redimirse ante los habitantes de este fantástico lugar, incluyendo a **Oswald**, diciendo que durante este tiempo en el exilio se dio cuenta de sus errores y que ahora pretende colaborar con todos los habitantes para reparar los problemas provocados por los recientes terremotos, para compensar los daños que él mismo causó al territorio.



Las intenciones de **Mad Doctor** indicaban que realmente había cambiado, ganando una segunda oportunidad por parte del reino. No obstante, el gusto no les duró mucho, pues **Mad Doctor** comenzó a mostrar sus verdaderas intenciones, reflejándose en los conflictos que sufre el hogar de héroes olvidados. Pronto empiezan a sospechar de las intenciones del villano, por lo que **Gus** y **Ortensia** (amigo y esposa de **Oswald**, respectivamente) deciden pedir la ayuda de **Mickey**, pensando en que si antes ya había salvado al reino, probablemente lo podría volver a lograr. Al escuchar las malas noticias, decide enfrentar el nuevo problema adentrándose en la profundidad del espejo y consiguiendo nuevamente el poder del pincel mágico, así como del removedor de pintura de la tienda de **Yen Sid**.



En esta fotografía puedes ver atracciones como el Mark Twain Riverboat, Fort Wilderness en la Tom Sawyer Island, el Mike Fink Keel Boats, y Mine Train Through Nature's Wonderland.



Imágenes cortesía de Walt Disney Archives.

Cambios en la forma de juego

En la primera aventura participabas de manera independiente a lo largo de las escenas; en la secuela, necesitarás del apoyo de **Oswald** para enfrentar a cada uno de los retos que, por cierto, ahora serán más dinámicos. De esta forma, **Mickey** será el personaje principal y se valdrá de sus tradicionales utensilios, mientras que el conejo utilizará un control remoto capaz de controlar dispositivos electrónicos, el cual será indispensable para resolver múltiples objetivos. Lo interesante es que no importa si comienzas la aventura solo, ya que de ser así, tú controlarás a ambos personajes. Pero si en algún momento llega uno de tus amigos, podrá integrarse al juego sin necesidad de reiniciarlo, incluso si él se tiene que ir, simplemente desactiva el segundo jugador y podrás retomar el control de ambos héroes.

Otro dato importante del juego es el denominado "PlayStyle Matters", mediante el cual podrán realizar diferentes retos para completar las distintas líneas de historia, pero claro, cada decisión que tomes o ruta que decidas seguir tendrá consecuencias en el desarrollo de tu aventura, por lo que podrás vivir o experimentar distintas variantes cada vez que lo recorras. ¿Estás listo para ayudar a **Oswald**?



Como detalle especial para todos los fans de habla hispana, se confirmó que **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** incluirá doblaje latino. ¿Qué les parece esta iniciativa?

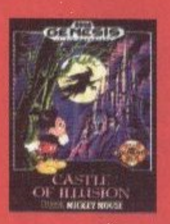
© 2012 Disney Interactive Studios

¿Sabías que...?

1.- Warren Spector es un talentoso desarrollador de videojuegos que destacó ampliamente con su trabajo en el primer **Disney Epic Mickey**; sin embargo, ya había conquistado la fama en otros proyectos, como **Wings of Glory, Deus EX, Shadowcaster** y **Wing Commander**.

2.- La versión para Wii U se había mantenido en hermético secreto hasta hace unas semanas, cuando se reveló la información en la presentación final de Wii U. Lógicamente, utilizará el potencial de Alta Definición para sacar el máximo provecho al mundo de Wasteland. Pronto les tendremos más información respecto de esta versión de **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**.

3.- Por su parte, la edición para Nintendo 3DS lleva el concepto de **Disney Epic Mickey**, pero no necesariamente está ligado a **The Power of Two** o a la primera entrega, pues se ha comentado que en su lugar se trató de realizar un tributo a los clásicos de antaño, en especial a **Castle of Illusion Starring Mickey Mouse** que salió originalmente en 1988 para SEGA Genesis.



Disney Epic Mickey 2: The Power of Two no sólo es una secuela tradicional, sino que también sus desarrolladores procuraron ofrecerte una experiencia de juego que supere con creces lo antes visto y jugado. De esta forma, se mejoró la calidad visual de los escenarios y el diseño de personajes para que te sientas inmerso en un universo de fantasía donde hasta lo más descabellado puede ocurrir. Ahora se siente un ambiente más sombrío, que invita a explorar hasta el mínimo rincón y disfrutar de los detalles que agregaron en Wasteland. Por supuesto, la música es un factor importante y se ve reflejado en los temas diseñados por Yoko Shinomura, dando creatividad auditiva y congruencia con lo que escuchas y ves. En cuanto al *gameplay*, nos agradó el cambio a dos jugadores, resultando en una experiencia de juego cooperativo bastante agradable.

RANKINGS

Master:

Éste es uno de los mejores títulos que han aparecido para Wii en los últimos meses, no sólo por la trama interesante o el carisma de los personajes, sino también porque la estructura de los escenarios permite aprovechar todos tus movimientos, los cuales se realizan a la perfección con ayuda del Wiimote. Aún quedan algunas sorpresas por delante para esta franquicia (como su aparición en Wii U que potencializará el aspecto gráfico al llevarlo completamente a la Alta Definición), todo gracias a la creatividad y talento con el que son desarrollados cada uno. Definitivamente, es una obra que debes conocer, no importa si los personajes no son de tu agrado, el juego lo vale.

Crow:

Ahora que el Wii ya está prácticamente de salida, son pocos los títulos interesantes que estarán por estrenarse, así que **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two** se convierte inmediatamente en un oasis en el desierto. Visualmente, me gusta la propuesta de su director, Warren Spector, crea un mundo mágico que reúne a personajes clásicos que muchos ni conocíamos y les da la oportunidad de estrellato con este par de videojuegos. La secuela, por supuesto, llega reinventada y con mejor trabajo en general, que se ve aumentado por la sabia decisión de incluir modo cooperativo. Realmente lo recomiendo para todo tipo y estilo de videojugadores.

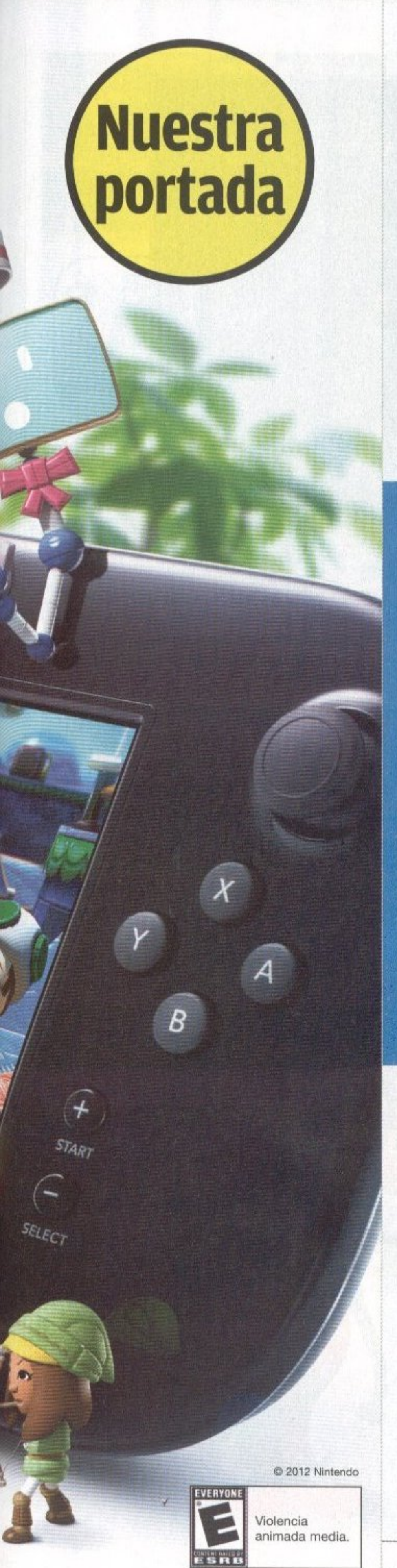
Panteón:

Vaya que es una agradable sorpresa que este juego todavía haya salido para el Nintendo Wii, pues así más gente lo podrá disfrutar desde ahora, especialmente aquellos que, como yo, gustan de los títulos cooperativos al estilo de la vieja escuela, cosa que se ha perdido un poco últimamente. No debes preocuparte si no jugaste la primera entrega, pues en realidad no es imprescindible para poder gozar de la experiencia tan divertida de jugar **Disney Epic Mickey 2: The Power of Two**, que bien vale la pena que conozcas seas o no fan de **Mickey Mouse**. Ahora que si posees la primera entrega, simplemente no puedes dejarlo pasar por nada del mundo. ¡Es una apuesta segura!



COMIENZA LA NUEVA ERA

Nintendo prepara el terreno para la llegada de su próxima consola casera, estará disponible a partir del 18 de noviembre.



© 2012 Nintendo

EVERYONE E ESRB Violencia animada media.



Luego de la experiencia que tuvo Nintendo con el lanzamiento del N3DS y su falta de títulos disponibles en los primeros meses, la compañía japonesa buscó la manera de que no ocurra lo mismo con Wii U. De esta forma, se fueron dando a conocer poco a poco los diferentes títulos (23, para ser exactos) que estarían por estrenarse el mismo día que Wii U llegue a las tiendas, y, claro, salieron a relucir las alianzas estratégicas que mantendrán los reflectores y la atención de los fans durante los próximos meses.

En esta ocasión, el lanzamiento ocurrirá primero en América, seguido por Europa y finalmente en Japón, pero no creas que los nipones fueron los menos favorecidos, sus semanas de espera se verán gratificadas por uno de los lanzamientos más esperados para la consola: **Monster Hunter Ultimate.** El cual será el complemento ideal para **Monster Hunter 3G** (en Japón), pues podrás jugar en el 3DS mientras estés fuera de casa y al llegar conectarte *online* en la versión de Wii U para recuperar los avances que hiciste en el camino. Genial, ¿no? Esa grandiosa forma de juego -que seguramente será aplicada por múltiples títulos en el futuro- también la podremos disfrutar nosotros, sólo que hasta marzo de 2013, cuando ambas versiones de **Monster Hunter Ultimate** lleguen a nuestro continente.

Nintendo Land

Cada una de las 12 atracciones incluidas en **Nintendo Land**, te harán vivir una experiencia intensa con tus amigos. Chécalas todas, pues encontrarás distintos estilos de *gameplay* de uno a cuatro jugadores.







Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **Nintendo** / Categoría: **Theme Park** / Jugadores: **5**

Si **Four Swords** te pareció una interesante aventura multijugador, espera a tener en tus manos la atracción de esta serie en **Nintendo Land**, aquí la acción se vuelve realmente intensa.

El siguiente paso para la creatividad e imaginación

Wii U significa un gran avance para Nintendo, con este lanzamiento se consolida la relación con quienes buscan originalidad y entretenimiento en los videojuegos, también se busca atraer a todos aquellos que demandaban franquicias o contenidos enfocados a un público más maduro, pues este último fue uno de los puntos débiles de Wii y que, al parecer, ya no ocurrirá con Wii U. Por ejemplo, tendremos títulos familiares, como **New Super Mario Bros.**, **Wipe Out 3**, **Sing Party** o **Just Dance 3**, pero también juegos más rudos, como **Darksiders II**, **Call of Duty Black Ops II** o **Ninja Gaiden 3** que anteriormente no se contemplaban para Nintendo. Con el nuevo *hardware*, las posibilidades se han incrementado, la calidad de imagen y video es de lo mejor que hay actualmente y de hecho prácticamente todos los juegos correrán en 1080p nativo, por lo que lucirán genial en tu pantalla; claro está, ofreciendo también resoluciones como 1080i, 720p, 480p y 480i para adaptarse a la televisión que utilices.

Si a eso le sumamos el poder de su nuevo procesador (microprocesador multinúcleo IBM Power) y tarjeta gráfica (AMD Radeon HD), tenemos una nueva "Máquina de la diversión"; claro está, mucho de este potencial está en manos de los desarrolladores, pues será a través de ellos que veremos cómo aplican tanto el GamePad como la colectividad entre consolas (Wii U y Nintendo 3DS), así como también el abanico de títulos para eShop que podrían llegar en su día de estreno o posteriormente. A nosotros nos encantaría ver grandes franquicias, como **The Walking Dead**, **Marvel VS Capcom: Origins**, **Jet Set Radio**, **Double Dragon Neon**, **Nights Into Dreams**, **Minecraft** y, ¿por qué no?, hasta clásicos como **Super Street Fighter HD Remix**, **Marvel VS Capcom 2**, **Mortal Kombat** y en sí muchos de los títulos que sólo llegaban para las tiendas virtuales de otras consolas y que por desgracia Wii quedaba excluido por cuestiones de almacenaje, resolución (falta de HD) e incluso por su sistema de juego en línea.

El factor social que integrará Wii U será uno de los puntos más sólidos, pues permitirá formar una amplia comunidad de videojugadores en constante comunicación.







Con **Nintendo Land**, la compañía de Kioto pretende dar prioridad a las funciones multijugador, volviendo más dinámicas las experiencias con tus amigos (de forma local).





Este estilo de juego alguna vez lo vimos con **Pac-Man VS** (GameCube y GBA), pero ahora se ve intensificado para lograr mejores experiencias cooperativas y competitivas.



Si te gusta **Pikmin**, encontrarás una atracción dedicada a esta serie, por supuesto, tu **Mii** se vestirá de los pequeños personajes.



© 2012 Nintendo

¿Qué es Nintendo Network?

Si recuerdas, anteriormente los juegos (Wii, DS) con conexión a Internet hechos para las consolas de Nintendo venían grabados con la leyenda "Nintendo Wi-Fi Connection", para certificar que se cuenta con alguna forma de conexión en línea, ya sea para competir entre usuarios o mandar información o estadísticas. Para ingresar a esta función era primordial que le pasaras tu "Friend Code " de cada juego a tus amigos, pues sólo de esta manera los podías localizar y agregar a tu lista de contactos preferidos para jugar. Para muchos desarrolladores no fue lo más óptimo para generar una comunidad de juego en línea, pues no resultaba tan flexible como otros modelos. Sin embargo, a partir de este año se puso en marcha la Nintendo Network, que verá maximizada sus cualidades con el estreno de Wii U, y pues desde hace unos meses ya existe en Nintendo 3DS.

De esta forma, Nintendo Network se convierte en un modelo de acciones *online* mucho más robusto, que engloba las descargas de contenido ya sea de juegos de eShop o completos como en el caso de **New Super Mario Bros. 2** de Nintendo 3DS, así como también demos de próximos lanzamientos, listas de amigos y lo mejor: en Wii U ofrecerá un código de identificación personal que facilitará la comunicación entre usuarios (mostrando los retos desbloqueados o listas de títulos que tengas para jugar *online*), similar a lo que podemos ver en la PlayStation Network/Plus o Live de Xbox, pero llevándolo a niveles más sociales a través de **Miiverse**, la comunidad única de Nintendo o el uso de Nintendo TVii y diversas aplicaciones entre las que destaca Netflix, HULU, Amazon Video y más, siempre y cuando estén disponibles en tu región.

Ahora bien, lo mejor de todo es que no tendrás que desembolsar ni un peso más para jugar en línea, siendo un gran aliciente para todos los fans de los videojuegos. También, junto con el lanzamiento de Wii U se activa la Nintendo Network Premium, que será exclusiva (al menos por ahora) para quienes compren el paquete "Deluxe" de Wii U, pues a ellos se les otorgará una suscripción de dos años a este servicio, que posee ventajas como descuentos especiales en la compra de juegos dentro de la eShop, sistema de recompensas en puntos y otras ventajas que poco a poco se irán revelando.



























Nintendo Land: El parque temático en donde todo fan quisiera estar

La Gran N siempre viene con buenas propuestas que dan un pequeño ejemplo de las posibilidades del uso de la consola, antes lo hizo con **Wii Sports** y ahora le toca el turno a **Nintendo Land**, que vendrá incluido dentro del paquete Wii U Deluxe, o bien podrás comprarlo por separado. Originalmente se presentó durante la pasada Electronic Entertainment Expo, y desde entonces poco a poco se han dado a conocer nuevos detalles que verdaderamente nos invitan a adentrarnos en su peculiar estilo de juego, donde hasta cinco participantes se divertirán como en los viejos tiempos; cuatro usarán los tradicionales Wiimote y el quinto se encargará de realizar actividades especiales al aprovechar las funciones del GamePad. Suena simple pero resulta bastante interesante, sobre todo si te gustan los *Party Games*.

Este creativo parque de diversiones se conforma de 12 atracciones inspiradas en las mejores franquicias de Nintendo, por lo que cada una estará inspirada en los mundos particulares de cada juego y, por supuesto, todas poseen cualidades de *gameplay* distintas, consiguiendo retos únicos para goce de jugadores de todas las edades y géneros. Dependiendo de la actividad que selecciones, tendrás la posibilidad de jugar en diferentes modalidades: solo, competitivo o cooperativo. ¡Todas son muy divertidas!




Ya sea que juegues con Wiimote o a través del GamePad, siempre será una experiencia única y sensacional.

23 títulos disponibles desde el día del lanzamiento

Wii U tendrá una de las mejores alineaciones de lanzamiento que hayamos visto.

Call of Duty: Black Ops II
Conduce a un grupo de soldados a la victoria en esta batalla a través de dos diferentes conflictos: uno durante la Guerra Fría (1980) y otro en un futuro cercano (2025). Todo presentado con la mejor calidad visual.

Skylanders Giants
Descubre nuevos **Skylanders** en esta aventura exclusiva para Wii U, cada uno tendrá habilidades únicas que podrás maximizar con los efectos en pantalla para aprovechar el potencial de Alta Definición.

Transformers Prime
Optimus Prime y sus aliados se unen a la batalla para enfrentar a **Megatron** para impedir que utilice su nueva arma de destrucción.

Wipeout 3
Retos aún más divertidos que en los programas de TV y en la comodidad de tu casa te esperan con este título que pondrá a prueba tus reflejos y movimientos.

Disney Epic Mickey 2: The Power of Two
Wasteland vuelve a estar en alerta por la amenaza de **Mad Doctor**. Así que el heroico ratón deberá unir fuerzas con **Oswald** para evitar un nuevo caos en el reino.

FIFA Soccer 13
Utiliza funciones especiales a través del acelerómetro del GamePad para realizar jugadas de ensueño; además, se agregó más precisión en los controles y mejor desempeño visual.

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 Wii U Edition
¿Te imaginas a los guerreros de **TEKKEN** vestidos con los trajes de los personajes del Mushroom Kingdom? Pues ésa es una de tantas sorpresas para la versión de Wii U.

New Super Mario Bros. U
Mario, **Luigi**, **Toad** y tus personajes **Mii** estarán listos para enfrentar este reto en Alta Definición con nuevas experiencias de *gameplay*.


Sonic & All-Stars Racing Transformed


Assassin's Creed III


Skylanders Giants





Ninja Castle
Podrá parecer un título de juego, pero conforme vayas avanzando en la historia notarás que el reto va incrementando, así como la diversión.

Compite en tu ambiente favorito

Mario Chase: Hasta cinco jugadores simultáneos disfrutarán de esta competitiva atracción. La idea es muy simple pero divertida a la vez. Si prefieres utilizar el GamePad, te tocará ser **Mario** (disfraz), el perseguido. Mientras que tus amigos estarán vestidos de **Toads** que estarán persiguiéndote todo el tiempo. En la pantalla táctil podrás ver un mapa del escenario, así como la localización de cada uno de tus perseguidores, por lo que de cierta forma tendrás un poco de ventaja, pero no te confíes ya que un escuadrón de **Toads** bien coordinado encontraría hasta una aguja en un pajar.

Takamaru's Ninja Castle: Quizá para muchos el nombre de **Takamaru's Ninja Castle** no suene familiar, pues se trata de un juego que apareció únicamente en Japón para sistema Famicom. Ahora, décadas después, regresa para conquistar a nuevos fans en esta atracción dentro de **Nintendo Land** (y quién sabe... quizá si gana popularidad hasta más tarde le hagan su propio juego), la modalidad es individual. Controlarás las acciones a través del GamePad, posicionándolo verticalmente como un lanzador de *shurikens*, y claro, deberás tocar la pantalla táctil para arrojar tantas estrellas te sea posible para aniquilar a los ninjas. Si tu puntería es buena, ganarás puntos adicionales por cada *hit* consecutivo.

The Legend of Zelda: Battle Quest: Quedarás atrapado desde el momento en que escuches la música de **TLOZ.** Se trata de una microaventura multijugador para hasta cuatro participantes. Uno de ustedes se encargará del GamePad, utilizando arco y flechas para aniquilar a la horda de enemigos que saldrán a tu paso. Otros tres de tus amigos entrarán a la batalla simultáneamente (como en **TLOZ: Four Swords**) utilizando espadas a través del Wiimotion Plus. Será una de las actividades favoritas para compartir con tus amigos.



Los trajes que usan los **Mii** dan un agradable toque para los fans, ¿cuál de todos te gustaría más?

© 2012 Nintendo

NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge
Ryu Hayabusa regresa a Nintendo en esta intensa historia por parte de Tecmo. Por supuesto, como una exclusiva tendremos a **Ayane** (**DOA**) como personaje elegible.

Nintendo Land
La nueva propuesta de Nintendo llega en forma de parque de diversiones. Descubre múltiples atracciones basadas en las franquicias más importantes de la Gran N.

SiNG Party
Reúne a tus amigos y disfruta de la experiencia del karaoke con esta exclusiva para Wii U. Las letras las lees directo en el Gamepad.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Varios personajes icónicos de SEGA se reúnen para esta secuela de carreras. Usa el GamePad como retrovisor, mapa o panel de armamento.

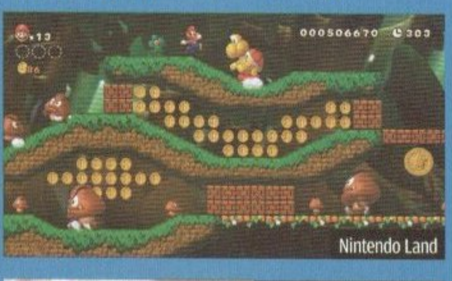
WARRIORS OROCHI 3 Hyper
Los héroes de **Dinasty Warrios** y **Samurai Warrios** se integran en **Warrios Orochi 3 Hyper**, un épico desarrollo de Koei donde podrás elegir de entre 130 personajes disponibles.

Darksiders II
Únete a **Death**, uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, quien emprenderá una emocionante cruzada en contra del consejo que sentenció falsamente a su hermano **War**.

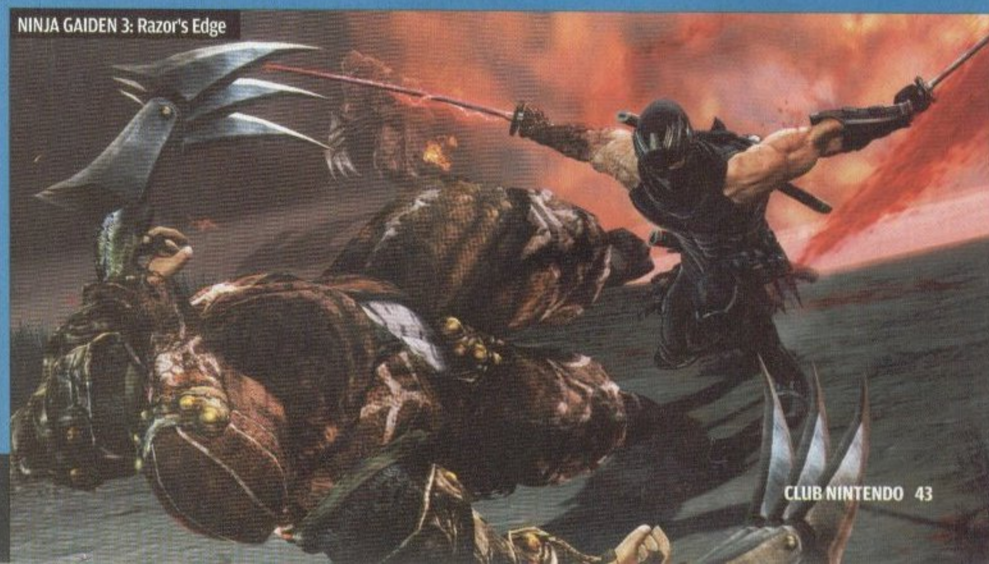
Assassin's Creed III
Ubisoft muestra una de sus mayores cartas para este año, **Assassin's Creed III**, una aventura histórica que se centrará en la revolución de Estados Unidos.

ESPN Sports Connection
Aquí tendrás múltiples opciones deportivas (futbol soccer, futbol americano, tenis, basquetbol, golf y *go karts*) al estilo **Wii Sports**.

Just Dance 4
Demuestra tu habilidad en el baile a través de 40 canciones de múltiples géneros. Además, a través del GamePad tendrás funciones únicas que harán más atractivo el juego.


Nintendo Land


Scribblenauts Unlimited


NINJA GAIDEN 3: Razor's Edge

Animal Crossing: Sweet Day: Cinco competidores simultáneos. ¿Has jugado a policías y ladrones? Pues aquí podría decirse que se trata de algo ligeramente similar. Cuatro participantes -utilizando los Wiimote convencionales- serán los pequeños personajes del universo **Animal Crossing** que tratarán de recolectar 50 dulces del campo. Claro, no les será sencillo, pues habrá un par de guardianes (controlados por quien se encargue del GamePad) que tratarán de atraparte para castigarte; para que esto no ocurra, necesitas unir fuerzas con tus amigos para sorprender a los guardias o salvar a alguien de tu equipo. Si todos los participantes logran conseguir los 50 dulces (en conjunto) ganarán, pero si los guardias los atrapan en tres distintas ocasiones -compartidas- perderán.

Luigi's Ghost Mansion: Participarás hasta con cuatro de tus amigos más. Mientras utilizas el GamePad para tomar el papel de un fantasma, tus amigos estarán encargados de cazarte utilizando sus lámparas (si un jugador apunta su luz hacia el fantasma por un determinado tiempo, reducirá su energía hasta aniquilarlo). Tu objetivo será atrapar a los demás jugadores, pero tienes una ventaja, ellos no podrán verte; mantente a la sombra para sorprenderlos uno por uno y así dejarlos desmayados. Pero apresúrate, porque los demás cazadores podrán reanimar a su compañero caído. Si logras atrapar a tus cuatro rivales, ganarás.

Metroid Blast: Notarás un ambiente caricaturizado, pero aun así detallado de tal forma que te sientas inmerso rápidamente en la intensa acción de la franquicia de **Samus Aran**. Si recuerdas, el año pasado se mostró un demo llamado **Battle Mii**, pues ahora para la versión final se conjugaron las dos ideas para dar vida a **Metroid Blast**. Aquí el GamePad te servirá para controlar la nave de **Samus**, mientras que dos de tus amigos, utilizando Wiimote Plus, aparecerán en pantalla como sus personajes **Mii**, pero eso sí, vistiendo la Varia Suit. El objetivo del que esté abordo de la nave es vencer a sus dos adversarios (ellos estarán a pie), así como los soldados en tierra tendrán como objetivo derribar a la nave. Aquí no hay desventajas, cada jugador tiene las mismas probabilidades de ganar, así que deberás armar muy bien tus estrategias. Hasta ahora se han confirmado dos mapas de combate, así como modalidades cooperativo y competitivo.

Pikmin Adventure: Otra atracción diseñada para cinco jugadores simultáneos. Uno de ustedes se encargará del GamePad, tomando el papel de **Olimar**, él tiene la habilidad de controlar a los pequeños **Pikmin**. Por otro lado, los jugadores restantes utilizarán Wiimote Plus para controlar a **Pikmin** de mayor tamaño. La idea principal es hacer equipo para sobrepasar los diferentes retos, romper múltiples estructuras para ganar elementos del juego o enfrentarte a





Ojalá que **Metroid Blast** sea un buen indicio para que en la próxima entrega formal de la serie incluyan el modo multijugador que tanto hemos pedido los fans.



23 títulos disponibles desde el día del lanzamiento

Rabbids Land
Los frenéticos conejos de Ubisoft consiguen su primera entrega en Wii U. Ellos tendrán todo un parque de diversiones para hacer sus bromas. ¿Estás listo para la diversión? Por supuesto, la acción e interacción será distinta a lo que puedas encontrar en **Nintendo Land**, así que no pierdas oportunidad de checar ambos.

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Si quieres ponerte en forma, aquí encontrarás más de 120 técnicas para ejercitarte en la comodidad de tu casa y, claro, será mucho más práctico y entretenido. Por supuesto, podrás utilizar los accesorios compatibles de Wii, consiguiendo una mejor experiencia de juego.

ZombiU
Londres fue invadido por los no muertos, la esperanza parece agotarse, así que tú eres la última carta de la resistencia. ¡Toma el control y conquista tus miedos! Como detalle extra, aquí harás pleno uso del Gamepad para explorar los escenarios o resolver diversos acertijos que vayan surgiendo a lo largo de la historia.

Scribblenauts Unlimited
El fantástico universo de **Maxwell** se replantea en HD y con nuevas palabras para crear tu juego, así como posibilidad de compartir la acción con otro jugador. También saldrá una edición dedicada a Nintendo 3DS y contará con efectos visuales bastante atractivos.

Game Party Champions
Llega como exclusiva a Wii U y encontrarás ocho juegos clásicos, como ping pong, *hockey* de mesa, beisbol, mini golf o basquetbol. Sin duda, una opción interesante para compartir con tus amigos o familiares.

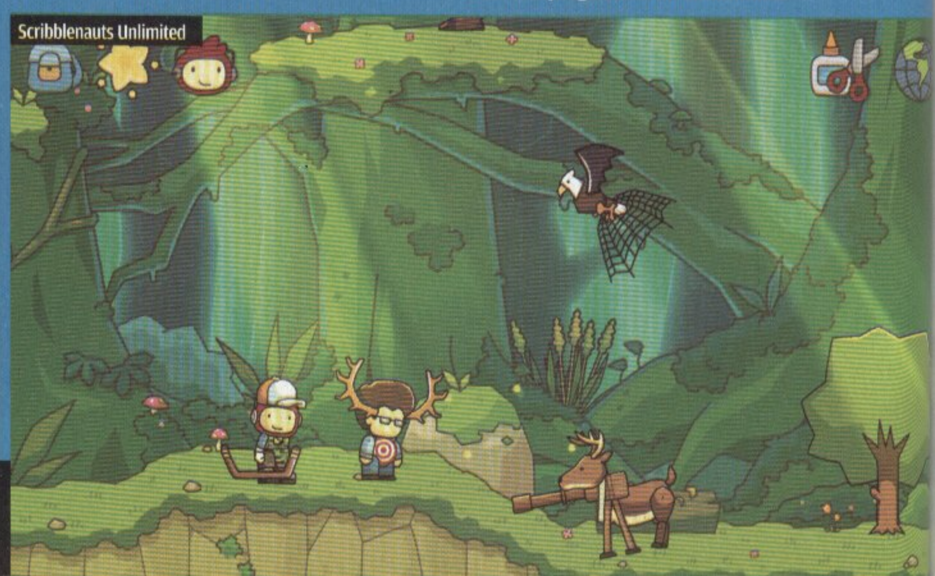
Batman Arkham City Armored Edition
El héroe de Ciudad Gótica se enfrentará a diversos villanos utilizando cada uno de sus *gadgets* que tú controlarás o seleccionarás a través del GamePad. Además, encontrarás elementos que no se incluyeron en la versión original, dejando a la entrega de Wii U como la más completa hasta el momento, tanto en estilo de juego como en contenidos.



Batman: Arkham City Armored Edition



Transformers Prime



Scribblenauts Unlimited

todo tipo de enemigos, incluso a jefes finales. De cierta forma, me recordó muchísimo al juego **The Legend of Zelda: Four Swords**. El objetivo principal es cursar los distintos obstáculos y vencer a un gran enemigo, para luego regresar a la nave de **Olimar** y terminar el nivel.

Donkey Kong's Crash Course: En esta actividad (individual) probarás las ventajas de control de movimiento del GamePad al inclinarlo en diferentes direcciones para guiar un pequeño vehículo a través de distintas rutas plagadas de obstáculos y retos cada vez más desafiantes. La ambientación nos recuerda mucho el primer **Donkey Kong** de Arcadia, aunque claro, no aparece **Jumpman**.

Conforme recorras los distintos cursos encontrarás múltiples bananas que debes recolectar, así que descifra muy bien los caminos adecuados para que no te quedes sin ninguna. En general, parece muy sencillo pero requiere de cierto grado de habilidad para completar los escenarios en el menor tiempo posible.

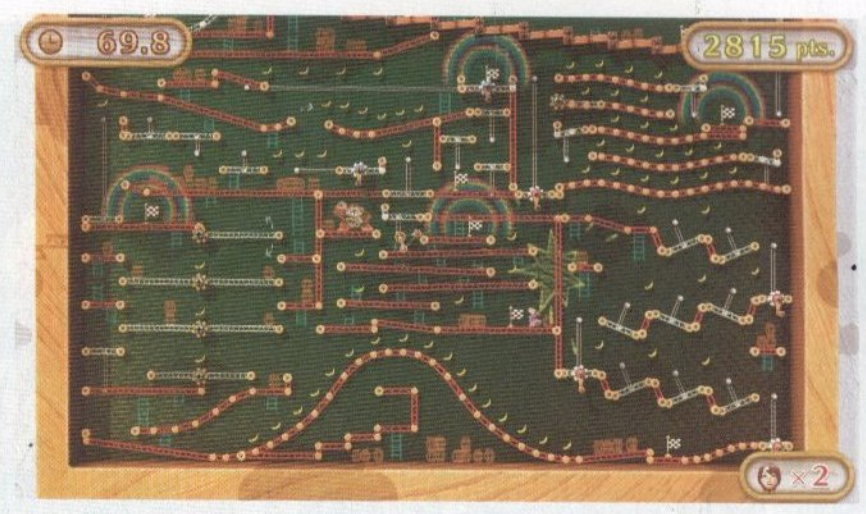
Captain Falcon's Twister Race: Otra de las grandes sorpresas que Nintendo reveló para **Nintendo Land** es la atracción basada en el exitoso videojuego **F-Zero**. En lo personal, nos hubiera encantado que se tratara de un reto multijugador en los que interactuara la mayor cantidad de jugadores posibles; sin embargo, se trata de una carrera individual con la fórmula tradicional de dicha franquicia, sólo que vista desde una ambientación adaptada al concepto de **Nintendo Land**. El nivel de dificultad no es tan elevado, pero seguramente te pasarás un rato agradable mientras lo juegas.

Balloon Trip Breeze: ¿Recuerdas el juego **Balloon Fight**? Seguramente sí, pues a pesar de ser uno de los clásicos de NES, Nintendo lo ha relanzado en copiosas ocasiones, incluso para la eShop (a los Embajadores de Nintendo 3DS). Para **Nintendo Land** se diseñó una atracción basada en este popular título, en donde controlarás a tu personaje **Mii** en un escenario modernizado de dicho título.

Al iniciar el juego, tu personaje flotará con la ayuda de algunos globos en su espalda, deberás guiarlo por diferentes caminos llenos de obstáculos, pero ten mucho cuidado pues si fallas, perderás un globo. El *gameplay* es a través de la pantalla táctil, de preferencia con el *Stylus* para dirigir al **Mii** con precisión, así como para romper cada elemento que pueda bloquear tu camino. ¡No te lo pierdas!

Yoshi's Fruit Cart: Ésta fue una de las atracciones más recientes en darse a conocer, aunque aún no se ha dicho mucho al respecto. Simplemente, en la plaza central de **Nintendo Land** está un carrito con figura de **Yoshi** que sugiere una atracción basada en dicho personaje.

Octopus Dance: Tampoco se ha dicho mucho sobre esta atracción, es un hecho que tendrá que ver directamente con el concepto de **Game & Watch**, enfocado directamente en la idea del pulpo que quizá viste en dichos videojuegos.



En cuanto cheques esta atracción, te sentirás como en la década de 1980, sólo que con un nivel de dificultad mayor y retos que le ponen más sabor al juego.

Los **Pikmin** han cobrado fuerza entre los fans de Nintendo, estamos seguros de que la próxima entrega (**Pikmin 3**) quedará espectacular en Wii U, ¿qué opinas?



© 2012 Nintendo

En conclusión

Nintendo Land se convertirá en uno de los títulos más solicitados para las reuniones con los amigos, sus atracciones tienen esa mezcla entre lo básico, divertido y emocionante. El reto en realidad no lo pone el juego, sino los jugadores, como ocurre en otras franquicias, como **Mario Party** o **Wii Party**. Quizá nos hubiera gustado que se incluyeran más atracciones, pues 12 podrían ser pocas para muchos jugadores, pero quién sabe... quizá pueda darse el caso que, más adelante, Nintendo ponga nuevas atracciones disponibles como descarga a través de la Nintendo Network. ¿Les gustaría la idea de los DLC para este título?


Las verdaderas princesas luchan por su reino.
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB
Violencia, fantasía, desnudos parciales.
© 2012 Atlus
CODE OF PRINCESS





Los efectos visuales aparecen en todo momento durante las batallas.



El género RPG sigue buscando nuevas formas de evolucionar, siendo el Nintendo 3DS la consola ideal para que esto ocurra gracias a las herramientas con las que cuenta. Una muestra de ello es **Code of Princess**, de Atlus, el cual rompe con varios paradigmas del estilo, dando como resultado una obra sumamente divertida e innovadora.

Algunos datos extra sobre Atlus

1.- Atlus no sólo ha desarrollado juegos RPG en los últimos años, sino también son los responsables del regreso a América de **The King of Fighters**, que originalmente fue creada por SNK y después por Eolith y Playmore.

2.- Es imposible no recordar a **Steal Princess**, juego desarrollado por Atlus para Nintendo DS en 2008, el cual tuvo excelentes críticas. Al igual que en **Code of Princess**, el papel de la princesa no es el de la damisela en peligro, sino de la protagonista.



3.- Todos esperamos con ansias el gran proyecto de Atlus para Nintendo 3DS, **Persona 4**, el cual será exclusivo de esta plataforma.

No es la primera vez que una princesa rompe con la tradición de ser rescatada por un héroe, siendo ella la que tome el rol protagónico. Lo pudimos ver en **Super Princess Peach**, para Nintendo DS, juego en el que la **Peach** debe recorrer diversos escenarios apoyada en sus emociones... sí, dependiendo de su estado de ánimo logrará diferentes resultados.

Una historia de luz y oscuridad

Siendo honestos, Atlus es de las compañías que más se han preocupado por mantener vivo el género RPG, creando juegos verdaderamente asombrosos, como **Devil Survivor**, por ejemplo, por lo que no nos extraña que **Code of Princess** siga ese camino de perfección. Lo que sí nos parece raro es que aún estas series no den el salto a una consola casera, aunque tal vez con Wii U la situación cambie, esperemos que así sea.

Hablemos un poco del argumento de la obra, todo toma lugar en Deluxia, un reino donde los humanos y los monstruos habían aprendido a convivir cada quien en su territorio, pero de la noche a la mañana comenzó la rebelión, los monstruos invadieron las calles de Deluxia y ahora controlan todo en el mundo, nada ni nadie parece detenerlos... pero queda una pequeña esperanza, la princesa, quien con gran valor luchará por devolver a su pueblo la tranquilidad que un día tuvieron.

El nombre de esta princesa es **Solange**, quien basará toda su esperanza en la legendaria espada Deluxcalibur, ya que es ella la única que puede tomarla y terminar con la amenaza. No estará sola, su valor ha contagiado a varios de los habitantes del pueblo para levantarse en armas contra los monstruos, por lo que en cada misión tendrá gente que la apoyará, buscando la paz que sus familias necesitan. Sin duda, un buen argumento, que mejora conforme logras avanzar, quizá no es de lo mejor que se haya visto, pero logra mantenerte atento a lo que ocurra durante toda la aventura, es un punto importante.

Atención coleccionistas

Para aquellos afortunados que apartaron su juego, Atlus regaló un par de extras bastante interesantes. El primero de ellos es un disco con el OST del juego, el cual por cierto vale mucho la pena. El segundo es un libro de arte con ilustraciones y galerías con los personajes que encontraremos a lo largo de la aventura.







JUGADORES 1-4



Compañía: **Atlus** / Desarrollador: **Agashima** / Categoría: **RPG**



GAMEPLAY



GRÁFICOS





SONIDO



DIFICULTAD





REPLAY VALUE



RANKING

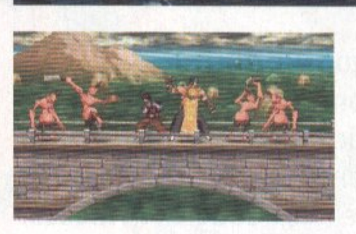


8.5









En ocasiones la pantalla se llena de enemigos, pero no te preocupes, siempre puedes salir de la situación utilizando algún poder especial que acabe con los agresores.

Acción a cada paso

Uno de los problemas de los RPG es que resultan muy aburridas las primeras horas de juego, en las que casi siempre pasamos dando vueltas sin mucho sentido hasta que por fin encontramos algún enemigo con el cual podemos combatir... Aunque aquí no cambia mucho la cosa, ya que sólo presionamos comandos y esperamos a ver la ejecución en pantalla. Pero, en fin, por fortuna Atlus ha terminado con esto para **Code of Princess.**

Aquí la movilidad es libre por escenarios en 2D, al estilo de un **Final Fight**, nos encontramos enemigos y tenemos que derribarlos con nuestro arsenal de técnicas, que incluyen golpes, fuertes, débiles y, claro está, movimientos especiales que podemos combinar al estilo de **Kingdom Hearts** para dar más variedad a las batallas. Realmente se necesita mucha práctica para dominar el sistema completo, ofrece muchas posibilidades y la constancia nos hará dominarlas todas.

Resulta muy divertido el modo de historia, ya que además de la princesa puedes elegir entre más de 50 personajes para la aventura, todos perfectamente modificables, desde su ropa hasta armamento. Pero la verdadera diversión viene al jugarlo con tres amigos más en modo cooperativo o *versus*, ya que se pueden usar los estatus que hemos conseguido durante el modo principal. En ambos modos podremos ver cualquier cantidad de detalles en las peleas, todo es cuestión de ser creativo al momento de mezclar los poderes, armar un equipo balanceado, donde haya fuerza, magia y velocidad, con eso lograrán avanzar de forma rápida. Ahora bien, la cosa cambia en el "todos contra todos", ahí tienes que pensar en las debilidades de tus amigos para tomar ventaja de ellas en las partidas, que si bien se parecen un poco a las de **Smash Bros.**, tienen un toque especial que las vuelve únicas, ya que no sabes lo que puede ocurrir en todas las batallas que vivirás.



Lady Zozo

Una "chica" hecha de partes de otros seres, tímida pero muy poderosa. No le temas a pesar de su aspecto, es muy valiosa.

Allegro

Este personaje lucha por ganarse un lugar en el equipo principal, muchos lo consideran cobarde, pero no es así, es muy valiente.

Ali-baba

Después de una traición en sus equipos anteriores, se ha vuelto solitario. Es un gran líder en el equipo.

© 2012 Atlus



El juego está acompañado de cinemas en los que se relata la historia. Son de una gran calidad, parece que vemos una serie de animación... No nos extrañaría ver una adaptación pronto.







Kinu Nishimura

Es la encargada del trabajo artístico de este juego, pero también ha trabajado en otras obras, como **Street Fighter II**, **Street Fighter III**, **Rival Schools**, **Capcom vs SNK 2** y **Marvel vs Capcom 3**, lo que nos habla de su experiencia en el medio. Para muestra, te dejamos con la siguiente ilustración que seguramente habías visto hace algunos años.



Como toda una princesa

Técnicamente el juego es excelente, los gráficos tienen muchos detalles que los vuelven interactivos, sin mencionar que están en 3D, para que puedas moverte libremente por ellos y planear mejor tus ataques. En cuanto a la música, si tenemos que hacer una mención especial, resulta sublime; los temas son maravillosos, no sólo los que se escuchan durante los recorridos en la ciudad, sino también los que nos deleitan en momentos épicos, gran trabajo el de Atlus.

Code of Princess no tiene comparación tanto por su excelencia como por el hecho de que no habías jugado nunca algo similar. Explota el juego en línea y local de formas sencillas pero muy divertidas, al mismo tiempo que propone un estilo propio aderezado con una buena trama que te mantiene atento todo el tiempo. Si buscabas un título para disfrutar en tu Nintendo 3DS este fin de año, no lo pienses mucho, **Code of Princess** resulta la opción que esperabas.

El botón X te permite entrar a una modalidad especial en la que todos tus ataques causan más daño a los rivales. El costo será tu barra de MP, así que utilízalo sabiamente sólo durante momentos de emergencia; de lo contrario, vas a quedar indefenso en los duelos importantes. Recuerda que es un RPG y la estrategia es importante.





Para los coleccionistas, les tenemos una buena noticia: pueden adquirir esta increíble figura vía *online* en la siguiente dirección. No la dejen pasar es un gran trabajo. http://www.empty.co.jp/products_cop_01.html

RANKINGS

Master:

Por un tiempo pensé que esta obra se quedaría sólo en Japón, pero por fortuna estaba en un error. La gente de Atlus tuvo una brillante decisión en traerlo a América, donde todos sus juegos son bien valorados no sólo por su jugabilidad e historia, sino también por ese toque japonés que los vuelve tan especiales y del que obviamente no se escapa **Code of Princces**, que te recomiendo ampliamente. Ojalá que pronto Atlus se anime a dar el salto a consolas caseras, me encantaría ver una secuela de **Catherine** en Wii U, además de **Persona Arena**. Estoy seguro de que se aproxima una nueva época dorada para Atlus, en la que mucho tendrán que ver las consolas de Nintendo.

Crow:

Las heroínas en videojuegos siguen creciendo, ahora con la llegada de **Solange**, la princesa del reino Deluxia, quien será la candidata ideal para enfrentar una feroz batalla en contra de las criaturas invasoras. Salir de esta encrucijada no será nada sencillo, hay que tener determinación y apoyo de los mejores guerreros del reino, logrando reunir hasta 50 héroes que pelearán de tu lado, e incluso podrás controlar y, de hecho, personalizar a cada uno de ellos para volverlos únicos. Visualmente, mantiene un estilo completamente japonés que te invita a vivir una aventura con elementos RPG, aderezada con historia creativa, divertida e intensa como pocas en la consola.

Panteón:

Vaya que es muy grato ver algo realmente distinto en una industria por demás saturada de refritos, secuelas y versiones alternas, ¿no lo crees? En este caso tenemos una propuesta que combina muchos elementos geniales para ofrecer una experiencia como tenía mucho que no jugaba en algo contemporáneo. **Code of Princess** tiene varias cosas a favor, como la opción para varios jugadores, muchos personajes a elegir, y bastante acción que te mantendrá ocupado por un buen rato en escenas llenas de color, animaciones y más elementos a los que simplemente no podrás ponerle pero alguno. Realmente te recomiendo este singular título que no te defraudará, créeme.

¡El último campeonato!

© Electronic Arts

Ya está listo FIFA 13 para competir con PES 2013 de Konami por el mejor juego de futbol de la consola. Realmente, la tiene muy difícil, pero al final quien decide somos nosotros, así que démosle una buena revisada a las novedades de esta entrega anual.

Como ya es una tradición, **FIFA 13** llega puntual a su cita anual para hacer frente a la serie **PES**, de Konami. Esta ocasión será la última en Wii, por lo que resulta una edición especial en ese sentido, además de, claro, los cambios de jugadores y equipos que acostumbramos ver en cada entrega, así que si eres un aficionado a esta gran deporte, la espera ha terminado, ya está aquí **FIFA 13** con toda la emoción del futbol.

Levanta el trofeo en Wii

La verdad es que no esperábamos que Electronic Arts realizar esta adaptación, pensamos que se enfocaría solamente en Nintendo 3DS y Wii U, pero por fortuna no ha olvidado a los jugadores de Wii que durante años han disfrutado de esta serie. Los cambios principales están en las plantillas de los equipos, totalmente renovadas, no sólo en cuanto a jugadores, sino también en lo que son uniformes y, en algunos casos, estadios.

Pasemos ahora a lo que nos importa, el *gameplay*. En **FIFA 09** se logró lo que es para nosotros la mejora versión de la serie para Wii, tenía buena dinámica, una física casi perfecta y buenos añadidos, como los Mii, que nos representaban en pantalla. En las versiones posteriores no sabemos qué pasó por la mente de los desarrolladores, pues lejos de dar un paso adelante retrocedieron varios, comenzando por el hecho de que sólo se podía jugar con Wiimote, agitándolo para disparar a puerta.



Se han agregado nuevos festejos para las anotaciones, aunque se mantienen los más populares.



Compañía: **Electronic Arts** / Desarrollador: **EA Sports** / Categoría: **Deportes**









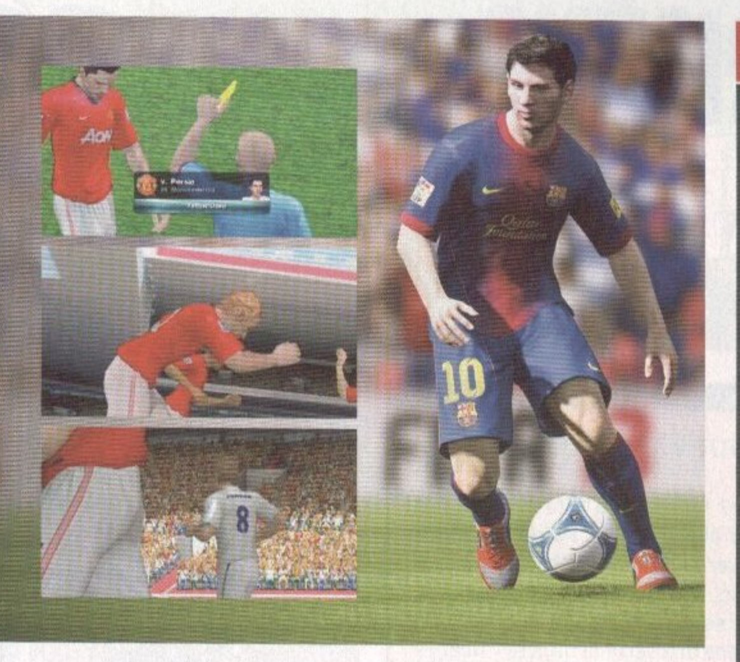


RANKING





FIFA ha sido una serie que ha logrado sobrevivir ya varias generaciones de consolas, aunque para muchos es momento de que evolucione de una vez por todas antes de que le ocurra lo mismo que a **Guitar Hero**. Consideramos que una versión cada dos años sería ideal.



Aprendiendo del pasado

Honestamente, la mecánica en **FIFA 10** y **11** era muy buena, pero el hecho de controlar todo con el Wiimote le restaba puntos importantes, ya que en ocasiones si movías tu mano sólo un poco, el jugador disparaba aunque no lo quisieras, era frustrante, sin mencionar el efecto en cámara lenta que se volvía tedioso luego de dos partidos. La buena noticia para **FIFA 13** es que la jugabilidad se ha ajustado y ese efecto ha desaparecido, la mala es que no se nota una evolución clara.

FIFA 13 es un excelente juego de futbol que vas a disfrutar con tus amigos, pero no se nota un avance o progreso real en la mecánica, además de que el estilo del título te obliga a jugar siempre con la pelota en el pasto, no se ven cambios de juego o centros desde media cancha, todo es por tierra, hasta cierto punto, pausado. Insistimos, no es malo, pero si ya jugaste o tienes otras versiones, no sentirás mejoras sustanciales.

El apartado visual sigue la línea de los últimos años, se notan mejoras en texturas y animaciones de los jugadores, pero nada más. En lo sonoro es donde sí ha mejorado, el ambiente del estadio es asombroso, sentirás que estás desde la grada apoyando a tu escuadra; se escuchan gritos, cánticos, celebraciones... todo un deleite para los aficionados.

Por primera vez desde 2004 no aparece un jugador mexicano en la portada de **FIFA 13**, de hecho sólo figura uno internacional, y no tres como era costumbre. En esta ocasión el honor fue para Lionel Messi, quien vuelve a ser imagen de la serie luego de hacer lo mismo con la competencia directa, **PES**, en el que irónicamente tienen a Cristiano Ronaldo en portada.

Gol de oro

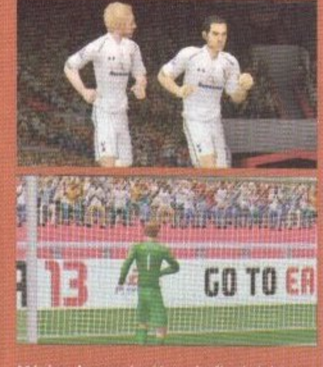
Con **FIFA 13** obtendrás horas de diversión con tus amigos, pero sólo eso, no se profundiza mucho en opciones dentro del campo, puedes cambiar la formación de tus jugadores pero las posibilidades de ubicarlos de forma individual son limitadas. De modo que si te gusta vivir el partido como si fuera un juego de ajedrez, tal vez deberías mirar en otra dirección; si lo que deseas es simplemente jugar sin complicaciones tácticas, es el juego para ti.

¿Sabías que...?

1.- El gol más rápido en un Mundial de futbol lo realizó Hakan Sukur a los 11 segundos en contra de Corea del Sur en 2002, duelo en el que se jugaban el tercer puesto del certamen, que a fin de cuentas se quedó con Turquía.

2.- México ha sido anfitrión de dos campeonatos mundiales, en 1970 y 1986, en los que resultaron vencedores Brasil y Argentina, respectivamente.

3.- En Juegos Olímpicos el récord del gol más rápido es para Oribe Peralta, de México, lo consiguió en la final del torneo 2012 contra Brasil, en la que México se consagraría como campeón.



RANKINGS

Master:

FIFA 13 es bueno, si es tu primer **FIFA**, de lo contrario no te va a gustar mucho y te sentirás estafado por las nulas innovaciones con las que cuenta. En EA Sports deberían comenzar a experimentar con la serie, no todo son actualizaciones de plantillas, hace años eso no les ayudaba mucho, y como van, no les va a ayudar en las siguientes ediciones. En cuanto a los nuevos narradores, no son malos, pero pudieron ser mejores, me hubiera agradado escuchar a Raúl Orvañanos, pero, bueno, tampoco es para romper el disco. Insisto, si ya tienes la edición pasada, ésta no la vas a extrañar; de hecho, te recomiendo que no la juegues, es lo mismo con otro número, nada nuevo.

Crow:

Realmente me hubiera gustado que Electronic Arts hubiera hecho algo diferente con esta nueva entrega... algo como modificar el estilo de juego para hacerlo más apegado a lo que tuvimos hace años en la versión 09, la cual, para gusto de muchos, fue de lo mejor de dicha franquicia para Wii. Para **FIFA 13**, mantuvieron el estilo gráfico en *cellshade* y actualizaron la lista de jugadores, equipos, estadios, uniformes y ligas. En cuanto a la física del balón, mejoró notablemente, logrando que la fuerza de los tiros o despejes sea mucho más apegada a la realidad en lugar de lanzar tiros fantasiosos de media cancha a los que estábamos acostumbrados en los últimos años.

Panteón:

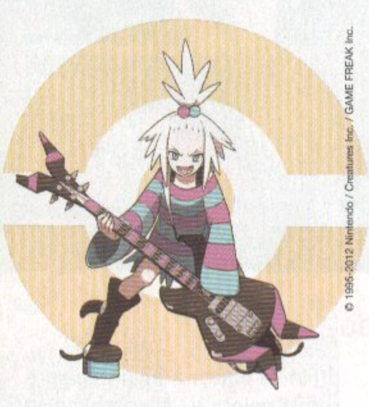
Lo mejor de no ser un aficionado al futbol es que no tengo una preferencia en lo que a juegos de este deporte se refiere; por esta razón, yo prefiero los que son más de relajo, como **Sega Soccer Slam** o **Super Mario Strikers**. Aunque debo mencionar que al momento de jugar percibo cuando el control no es tan bueno, o bien cuando se trata de una simple actualización dentro de la misma franquicia, cosa que es sumamente común en las entregas numeradas de los juegos de deportes. En lo personal creo que este juego es bueno pero no supera a los anteriores, así que no te dejes llevar, y si lo vas a comprar, que sea cuando baje de precio, por ahora no vale la pena.

Centro de Entrenamiento

Pokémon

Nuevo **Pokémon:** nuevas impresiones

¿Cómo estás, colega entrenador? Tal vez para este momento ya habrás ido corriendo a comprar alguno de los **Pokémon Black Version 2** o **White Version 2**, ¿verdad?, o tal vez estés esperando a que bajen un poco de precio, o simplemente estés indeciso sobre adquirirlo o no, dado que es la primera vez en la historia de **Pokémon** que una versión tiene una secuela directa y puedes creer que se trata de pan con lo mismo. De cualquier modo, no debes preocuparte, porque planeo resolver ciertas incógnitas relativas a estas dos versiones, pues también he recibido correos y tuits sobre ellas. ¡Vamos a comenzar!



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.



Pokémon Black Version 2/ White Version 2

Como ya es bien sabido, después del éxito de las últimas versiones (**Black** y **White**) se hizo pública la decisión de continuar las aventuras dentro del mundo **Pokémon**, pero esta vez hubo algunas inconformidades aun de parte de los fans más leales de la serie. Las razones son obvias, pues aunque inclusive los entrenadores que no se han perdido ni una sola entrega desde que salieron las versiones originales han defendido la franquicia, el cambio esperado no llegó en realidad. Vamos a ver punto por punto esta nueva entrega, y tú mismo podrás comparar opiniones.

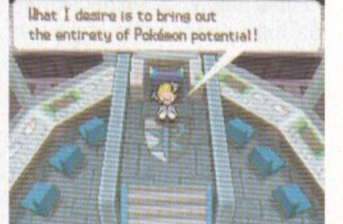


© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

¿Segunda parte? ¿En serio?

La primera sorpresa fue definitivamente que no sería un juego de versiones más, como ha sido la "tradición" desde la salida de los cartuchos **Red** y **Blue**, sino una secuela de la historia que vimos en **Black** y **White**, lo cual es un cambio sin precedentes en la franquicia. Hay opiniones encontradas sobre esta decisión, pues a pesar de que estamos acostumbrados a que haya dos versiones a cada rato, nunca se había pensado continuar una de las historias de manera directa como hasta ahora. Unos piensan que es un pretexto para vendernos otra vez el mismo juego sin mucho esfuerzo, mientras que otros lo reciben con gusto y no reprueban la idea. Personalmente creo que no deberían sacar los juegos tan seguido, ya sea en la serie **Pokémon** o en cualquier otra, pues así no hay una evolución real, y las secuelas, precuelas y versiones alternas sólo sirven para hacernos gastar más, sin ofrecernos algo realmente nuevo.









Vaya que este juego es un digno sucesor de sus predecesores, pues incluye muchos elementos clásicos que te dejarán más que satisfecho.

¡Segundo *strike*!

Antes de que pudiéramos reponernos de la noticia de una segunda parte en lugar de una historia original, el uno-dos se culminó cuando supimos que lo que tanto esperábamos (un **Pokémon** en el Nintendo 3DS) todavía estaba lejos de ser una realidad, pues **Pokémon Black Version 2** y **White Version 2** saldrían para el Nintendo DS en lugar del ya bien aterrizado Nintendo 3DS. Complementando el argumento de que más entregas no significan más calidad, varios entrenadores concordamos en que si es que iban a sacar un juego más –secuela o no-, debió ya de salir para el N3DS, pues así hubiéramos visto un cambio evolutivo real que nos habría recompensado por comprar un título más de la franquicia. No importa si tienes la idea de que "el nuevo **Pokémon** está bueno aun si salió para el Nintendo DS"; no puedes negar que hubieras preferido verlo en el Nintendo 3DS, pues desde que vimos el **Pokédex 3D** en el sistema nos ilusionaba la idea de una entrega que aprovechara las capacidades en 3D, ¿o no?



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Misma región, nuevos sitios

Comenzando con los cambios entre las versiones anteriores y ésta, tenemos que los eventos de **Black 2** y **White 2** suceden dos años después de lo que pasó en los juegos anteriores, y gran parte de lo que va aconteciendo al principio se suscita en lugares totalmente nuevos que no visitamos en la región Unova. Esto nos trae como consecuencia inmediata que desde el inicio de la aventura haya un total de 300 **Pokémon** disponibles sin necesidad de intercambio.









Algunas de las partes sí las encuentro algo tediosas, pues siento que por pulirse tanto en los escenarios luego caminas mucho sin llegar a tu destino. No es que sea algo malo, simplemente que a veces te llega a cansar un poco.

Luces, cámara... ¡Pokémon!

En este juego se introduce un modo especial de nombre PokéStar Studios, en el que participas en la filmación de una película en donde aparecen tanto los monstruos de bolsillo como actores humanos. Adicionalmente, hay otras cosas extras (como pasa en todas las entregas de la serie), como la mecánica del **Pokémon World Tournament**, la cual sí es algo innovador, pues aquí no sólo podrás enfrentarte a otros entrenadores variados, sino también a algunos de otros juegos anteriores entre los que destacan luminarias como **Misty**, **Brock**, **Giovanni**, **Lance** y muchos más.

Esto le da un giro a las ya clásicas torres en donde enfrentas entrenadores casi sin descanso, que la verdad se tornan repetitivas a más no poder después de un buen rato. Platicando con otros colegas entrenadores hemos concordado en que ésta es una verdadera buena idea, a diferencia de cosas como los torneos de belleza de **Pokémon**, los licuados que les haces con las berries y cosas por el estilo, que se salen del contexto original de la serie, que es entrenar a tus **Pokémon** para ser el mejor entrenador, con un equipo que se distinga por su balance y fuerza, no por ser "bonito y tierno".

No olvides que las dos versiones están disponibles y que conservan muchas de las características que hemos visto antes, como la necesidad de intercambio para tener completo tu **Pokédex** y cosas por el estilo. No hay una "mejor", es cuestión de gustos.



Atole con el dedo

Ya dejamos claro que estas versiones debieron de haber salido para el Nintendo 3DS, pero lo que muchos fans y yo hemos encontrado molesto es que estas secuelas sean compatibles con dos juegos descargables para el Nintendo 3DS: **Pokémon Dream Radar** y **Pokédex 3D Pro**. De primera impresión es un valor agregado que sea compatible con otros títulos, pero si te pones a ver que la compatibilidad hubiera sido real si **Black 2** y **White 2** hubieran sido lanzados para el N3DS, entonces sí es algo que incomoda, aun cuando sea la única forma de obtener las formas alternas de **Tornadus**, **Thundurus** y **Landorus** para transferirlas a **Black 2** y **White 2**.

Soundtrack

Quisiera hacer mención especial acerca de la música de este juego, pues en realidad tiene un gran nivel y le da un toque especial a la experiencia de juego. En Japón salió a la venta el *soundtrack* titulado **Nintendo DS Pocket Monsters Black 2 and White 2 Super Music Complete Network**, que incluye cuatro CD con la música compuesta por Junichi Masuda, Go Ichinose, Shota Kageyama, Hitomi Sato, Morikazu Aoki, Minako Adachi y Satoshi Nohara; además de que incluye temas de las versiones anteriores **Black**, **White**, **Emerald** y **Platinum**. Lamentablemente, y como muchas veces pasa, este singular coleccionable es muy difícil de conseguir fuera de Japón, pero vale mucho la pena. Ojalá que lanzaran este tipo de cosas en nuestro país, pues si es que llegamos a verlas a la venta en México, alcanzan precios excesivos con gente abusiva.

Puntos a favor

Claro que no todo puede criticarse de la misma forma, y bien vale la pena mencionar que estas dos versiones tienen una mejora en cuestión de gráficos y música notable, pues los elementos tienen un detalle mejor cuidado y sigue la pauta que impusieron sus predecesores. En relación con las modalidades de juego en línea y las batallas, no hay queja alguna pues a pesar de que podemos ver mal que haya más **Pokémon**, modos no tan llamativos y demás, siempre es bueno mencionar que los combates siguen siendo tan intensos y divertidos como siempre, lo cual es en realidad la médula del juego.



© 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Comprar o no comprar... ése es el dilema

La pregunta de si vale o no la pena adquirir **Pokémon Black Version 2** y/o **White Version 2** es difícil de contestar en realidad, pues a pesar de que podríamos decir que no por ser casi lo mismo que el anterior, sus modos adicionales -además del hecho de continuar la historia- lo hacen un artículo difícil de rechazar. Digo, si de todos modos hemos comprado versión tras versión, no creo que ahora sí nos pongamos difíciles de convencer, ¿o sí? Recuerda que para seguir en contacto y debatir sobre **Pokémon**, comparar opiniones y demás puedes escribirme a: pokemon@revistaclubnintendo.com No olvides que la base que ha hecho grande a esta franquicia no es cuántos juegos haya, sino que todos manejan el buen concepto de las batallas, y que si no practicas, te oxidarás y serás presa fácil de los demás. ¡Sigue entrenando para que te mantengas en buen nivel!

Uno con el Control

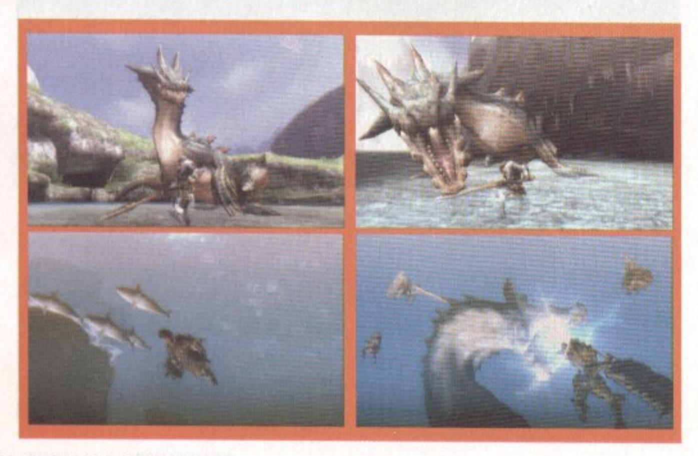
Por Juan Carlos García "Master"

Adiós a la soledad

Monster Hunter es de los primeros juegos enfocados totalmente al juego en línea, tan es así que el modo para un jugador puede llegar a cansarte luego de terminarlo, sin mencionar que varios monstruos sólo aparecen cuando lo juegas en línea, lo que tiene varios puntos a favor y en contra. Vamos a analizarlo en las siguientes líneas.

© Capcom

Llegó el momento que nadie deseaba, el ciclo de vida de Wii ha llegado a su final; seguramente, aún saldrán algunos juegos, pero nada de los grandes desarrollos o franquicias. Por fortuna, nos quedarán muchos títulos buenos que aún podremos disfrutar, pero algunos otros no... como los que solíamos jugar en línea. Justo de este aspecto es del que les comentaré en esta ocasión, ya que es un tema polémico que comenzará a tomar mayor relevancia en esta generación que inicia con Wii U, así que comencemos, estoy seguro que les va a agradar.



Cuando la diversión queda en otra dimensión

Estoy seguro de que muchos de ustedes, al igual que yo, aún disfrutan de sus juegos de NES, SNES, Nintendo 64 y GameCube, lo único que tenemos que hacer es conectar la consola, colocar el cartucho, insertar el disco y listo, que comience la diversión. Pero con Wii no será igual, al menos no con todos los juegos; permítanme explicarles esto de una mejor manera.

Títulos como **Super Mario Galaxy**, **Metroid Other M** o **The Legend of Zelda: Skyward Sword** podremos compartirlos con futuras generaciones, hermanos, hijo, amigos; en fin, la obra no pierde



En cada uno de los entornos vas a encontrar peligros que debes afrontar con un plan de acción, no puedes solamente avanzar y atacar a todo lo que aparezca en pantalla.

nada en absoluto, pero en algunos juegos sí se verá reducida o perdida la experiencia, como es el caso de los juegos de **FIFA**, **The Conduit**, **GoldenEye 007** y, claro está, uno de los mejores juegos de toda la generación, **Monster Hunter Tri**.

Ya he comentado en varias ocasiones que para mí el mejor **FIFA** de Wii es la versión **09**, tiene un gran control y valores reales, por lo cual las partidas en línea se ponían muy buenas, pero de pronto, sin avisar y sin decir nada más, EA canceló el servicio en línea del juego, así que de la nada se perdió mi récord e historial en los enfrentamientos. Pensé que era normal, después de todo ya había un par de nuevas versiones en el mercado, pero el problema es que su sistema de control es pésimo, además de que la penúltima no contaba con opciones en línea, aunque usted no lo crea.

En Nintendo 64, RARE realizó un *multiplayer* perfecto, uno de los mejores de todos los tiempos, el cual no se perderá jamás. En cambio, en su contraparte en Wii, ya comienzan los rumores del cierre de servidores, lo que nos dejaría a todos sin la posibilidad de vivir esta experiencia, que es una de las mejores en la consola.

Monster Hunter Tri estaba destinado originalmente para otra consola de esta generación, pero al ver las grandes ventajas de Wii, Capcom cambió todo el proyecto para la plataforma de Nintendo; uno de los movimientos más polémicos que se recuerden en los últimos años en el medio.



© Capcom

Lagiacrus es uno de los monstruos más espectaculares que cazarás en **Monster Hunter**; de hecho, toda la historia para un jugador gira en torno a él, aunque al final te llevas una gran sorpresa... que obviamente no te vamos a revelar para que puedas disfrutarlo. Lo que sí te podemos garantizar es que cuando lo enfrentes por primera vez tendrás que ir muy bien preparado, si es que quieres derrotarlo o al menos asustarlo para que no regrese a Moga durante un tiempo.

Pero ahora vamos al punto clave de esto, al título al que deseaba llegar, **Monster Hunter Tri**. Es una obra que en cualquier lista estará entre los mejores juegos de la consola, su calidad es innegable, ofrece un concepto que te atrapa desde el primer momento: juntarte con tres amigos en línea y cazar monstruos para lograr mejores armaduras y equipo para ir por otras criaturas, simplemente perfecto.

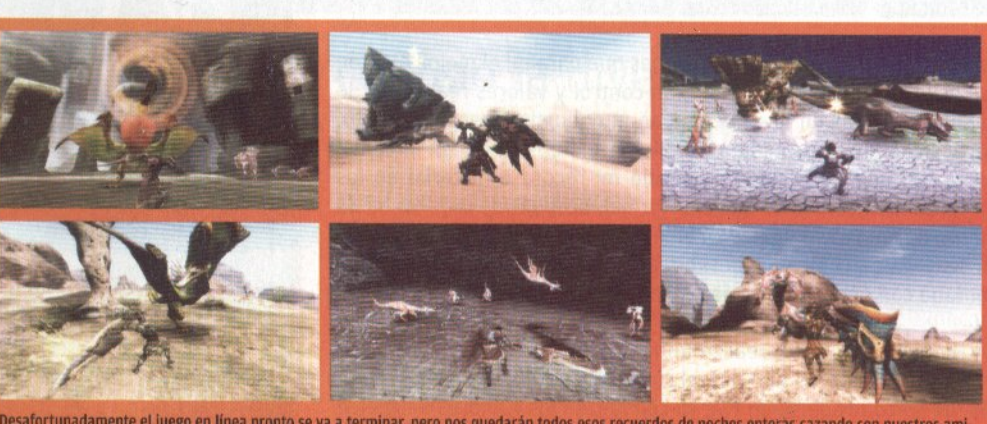
Es el juego donde más horas se pueden acumular sin que te aburra, llegas fácil a las 700 horas sin notarlo; en muchas ocasiones, no tanto por mejorar tu armamento, sólo por la adrenalina que genera estar con tus amigos en pantanos, bosques o volcanes buscando algún dragón que cazar. Se puede decir que en **Monster Hunter** el modo para un jugador es un simple *bonus*, lo que realmente importa son las capacidades *online*.

Como primer punto están los monstruos, no todos se encuentran en el modo de un jugador, el **Jehn Moran**, **Deviljho** y **Alatreon** son exclusivos del *online*, matarlos cuesta mucho trabajo, estrategia y paciencia. Pero la recompensa la obtenemos cuando los vemos en el suelo, listos para formar parte de nuestro armamento o vestimenta. Al parecer, si los rumores son ciertos, sólo tendremos hasta marzo para seguir disfrutando de esas cacerías, ya que con la salida de **Monster Hunter Ultimate** todo indica que estará cerrado el servicio.



Fallas de seguridad... trampas

Ahora bien, muchas veces el cierre de servidores no es culpa de las compañías, sino de los usuarios. Yo pasé mucho tiempo jugando **The Conduit**, tanto que alcancé el rango más alto de calificación en línea (después mi sobrino borró mi archivo y tuve que ir a terapia... pero ésa es otra historia), pero ya las últimas partidas que viví estaban más *hackeadas* que un *smartphone* del androide: se podían ver jugadores con bazuka que lanzaban disparos infinitos. Obviamente, era imposible vencerlos, lo que ocasionó que la mayoría de jugadores dejaran de entrar, así que ahora están desiertos.



Desafortunadamente el juego en línea pronto se va a terminar, pero nos quedarán todos esos recuerdos de noches enteras cazando con nuestros amigos, creciendo juntos, como equipo, como cazadores y, claro está, como videojugadores.

La fauna en **Monster Hunter** nos deja ver lo que es el ciclo de la vida, cómo algunas especies tienen que sobrevivir comiendo a las más pequeñas.

Una posible solución

No me quejo de que cierren los servidores, tarde o temprano tiene que pasar, y la mudanza a **Monster Hunter Ultimate** era un hecho, pero considero que en este caso Capcom debería de buscar otros medios para mantener vivos sus títulos, tal vez ampliar el plazo a cinco años, acción que tuvo Square Enix en Japón, donde han garantizado que el servicio en línea para **Dragon Quest X** será de 10 años, una década completa de diversión.

Ahora bien, otra posibilidad sería que los jugadores fueran los propios servidores, que un amigo tuviera el rol de anfitrión y el resto pudiera unirse sin problemas a su sala y seguir jugando de esta manera por siempre ya que, de lo contrario, récords, logros, personajes y los juegos como tal quedarán olvidados en algún cajón, no porque ya no sean buenos, sino porque las propias compañías los han descontinuado.

Esto es algo que se tiene que analizar con mucho cuidado, desde el valor del juego, pues en los próximos años podríamos estar comprando títulos con vida de cinco años, lo cual sería terrible. ¿Se imaginan que en **Mario Kart** de Super Nintendo luego de tres años no se pudiera retar con alguien? Así de grave es esta situación, por lo que espero que se tomen medidas pronto.



El secreto para el triunfo está en la variedad de armas que puedas tener en tu inventario para cada ocasión.

Por lo pronto sólo nos queda seguir disfrutando de los meses que restan de servicio para **Monster Hunter Tri**, confío en que Capcom resolverá esto de la mejor manera. De cualquier forma, disfruten de estas últimas cacerías antes de mudarse a Ultimate en Wii U; les recuerdo que pueden encontrarme en este juego como "Master" del clan Kuro Soshi Hunters. Mi correo electrónico es juang@revistaclubnintendo.com y mi cuenta en Twitter es @MasterKiraCN donde con gusto atiendo todos sus comentarios. Nos leeremos en diciembre.

¡Siente la música!

Dentro del grandioso pasatiempo de los videojuegos hay muchos géneros que han ido revolucionando la forma de jugar, como las peleas, los *shooters* y los de deportes, entre otros. Lejos de la idea que cierta gente tiene de que los juegos significan disparos, violencia y guerra, hay otros que no tienen nada que ver con presionar un gatillo o enfrentar zombis, y es de ese tipo de títulos tan mundialmente famosos de los que vamos a tratar en esta ocasión. Al hombre le ha agradado la música desde los inicios de la humanidad, y no importando su cultura, avance tecnológico o forma de vida, acompañar su existencia con ritmo es lo que lo ha distinguido desde siempre. Por esta razón, el género de ritmos es uno de los más populares entre la gente, aun si no les agradan otro tipo de géneros. ¿Te gustaría saber más sobre ellos? ¡Entonces, no dejes de leer y permite que sea la música la que te guíe en esta ocasión!

¿De qué se tratan?

Los juegos de ritmos son básicamente títulos en los que el jugador debe utilizar su sentido del ritmo para seguir la música; aunque la mayoría de los que conocemos se basan en seguir una melodía o canción, algunos han evolucionado siguiendo una historia y pasar etapas. Para lograr progresar en este tipo de juegos es necesario seguir una secuencia de botones conforme van apareciendo en pantalla, o bien realizar movimientos específicos para seguir la tonada de la música. Dependiendo de la precisión que tengas al seguir las indicaciones, obtendrás una puntuación que irá siendo necesaria ya sea para que la canción/música se escuche como debe de ser o para que puedas realizar la acción correspondiente.

Dentro de los juegos de ritmos también hay modos variados que son recurrentes en otros géneros, como es el caso del *multiplayer* o el modo *online*, por ejemplo. También hay algunos cooperativos en los que puedes hacer equipo con otros jugadores, y para darle un mayor toque de realismo es posible utilizar periféricos que ayudan a que la experiencia sea todavía más intensa y divertida. Este género tiene varias ventajas que lo han convertido en uno de los favoritos del mundo del entretenimiento electrónico, pero eso lo veremos un poco más adelante, así que sigue leyendo para que veas cómo surgieron estos juegos y el avance que han tenido a lo largo de la historia. Eso sí, ¡no olvides que el ritmo lo es todo!



Dance Dance Revolution Mario Mix demostró que el plomero bigotón también sabe mover el bote al igual que sus amigos.

© Nintendo

Nace un género

En la segunda mitad de los 90 un título apareció para convertirse en el primer juego de ritmos más influyente hasta el momento y definió el estilo que se iba a seguir a partir de ese momento. **PaRappa the Rapper** mostró además de un estilo de gráficos diferente, la pauta de ir presionando los botones correctos siguiendo la muestra en pantalla. Un poco después Konami lanzó **Beatmania**, el cual comenzó una nueva fiebre de títulos de ritmo en Japón que pronto se extendería al resto del mundo; asimismo, su sensacional **Dance Dance Revolution** se convirtió en uno de los más famosos exponentes del género y revivió el uso de un tapete, esta vez simplificado, que se usaba para seguir los pasos de baile. Como siempre, las buenas ideas se copian descaradamente, y tras el éxito de **DDR** un clon llegó a las Arcadias: **Pump It Up**, que basa más su *gameplay* en pisar el tapete, como si estuviera caliente, en lugar de seguir pasos de baile, como se supone que debería de ser.

Konami siguió lanzando títulos de ritmos basados en distintos instrumentos, como **GuitarFreaks**, el cual sirvió de inspiración para una serie todavía más famosa a nivel mundial: **Guitar Hero**, la cual también tuvo una "evolución" para convertirse en **Band Hero**. Ambas series cuentan con múltiples secuelas y versiones, inclusive algunas están dedicadas a bandas famosas, como Aerosmith, Metallica y Van Halen. Otra franquicia sumamente popular es **Rock Band**, la cual te permite -al igual que **Band Hero**- jugar con otras tres personas, cada una con un periférico por separado: guitarra, bajo, batería y micrófono.





Dance Dance Revolution es uno de los juegos más representativos del género y sigue teniendo mucha fama en varios países.

PaRappa the Rapper fue el título que definió la nueva forma de jugar en el género de ritmos. Además, tuvo muy buen humor y estilo.

La repetición funciona

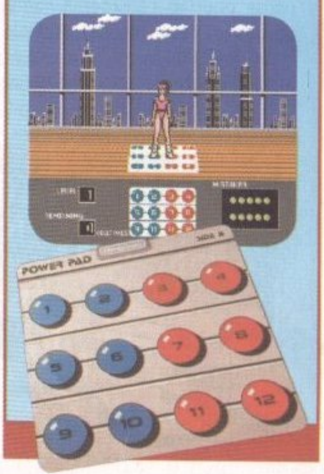
La temática es muy similar en la mayoría de los juegos de ritmos, pero hay otros en donde debes memorizar y repetir complejas secuencias para poder seguir la melodía o canción. Curiosamente, hay títulos que no pertenecen al género de ritmos pero que usan esta primicia como un minijuego especial o parte de los *puzzles* que debes resolver. Como por ejemplo, **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages**, en donde debes seguir los bailes de los Gorons para ciertos fines; asimismo, el uso de la ocarina en **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** es notable y también requiere de ritmo y memorización de sonidos. Cabe mencionar que para poder dominar un juego de ritmos es necesaria una práctica constante, pues sólo de esa manera se puede conseguir la habilidad necesaria para obtener los mejores récords y desbloquear nuevas escenas, canciones y elementos extras dentro del juego.



© Nintendo

Los inicios

Tal vez te parezca extraño, pero el origen de los juegos de ritmos se puede remontar hasta un juego electrónico llamado Simon, el cual fue inventado por Ralph Baer (el padre de los videojuegos), para emular de manera electrónica la ronda popular "Simon dice". Este juguete requiere de una temática de respuesta y memorización del ritmo, en la que van apareciendo los sonidos y luces en los botones, las cuales hay que ejecutar en el mismo orden, lo cual se ha visto en muchos videojuegos posteriores. Tiempo después en el Nintendo Entertainment System se introdujo el Power Pad, conocido coloquialmente como "tapete", en el que debías pisar los botones rítmicamente para hacer música, además de, obviamente, el modo de hacer aerobics siguiendo las indicaciones.



En juegos como **Guitar Hero** o **Rock Band** tenemos la oportunidad de tocar sin necesidad de lecciones previas y son divertidos.

El concepto llevado a otro nivel

Hay juegos de ritmos en los que un control basta para seguir las indicaciones y disfrutarlo sin problemas, pero otros indudablemente serían imposibles sin los periféricos necesarios para jugarlos, los cuales hacen que la experiencia sea mucho más real y divertida. Dentro de los aditamentos que puedes encontrar hay guitarras, bajos, tapetes de baile, baterías, micrófonos, maracas, tambores y otros más que puedes tener perfectamente en casa. Hay otros en los que se utiliza el *Stylus* del Nintendo DS o Nintendo 3DS, para seguir los movimientos correctos, como pasa en el juego **Elite Beat Agents**. También hay periféricos para poder disfrutar de entregas portátiles de series como **Guitar Hero**, que se incorporan a las consolas y tienen los botones adicionales necesarios para poder jugarlo sin problemas.

El éxito del género

Actualmente hay miles de fans de los juegos de ritmos alrededor del mundo gracias a que son muy amigables y divertidos. Curiosamente el éxito de series como **Guitar Hero**, **Rock Band** y **Dance Dance Revolution** han hecho que la industria alcance a más adeptos y se vendan más las consolas, pues a pesar de que a una persona no le agrade mucho la idea de jugar un **Resident Evil**, puede que le guste la música y sólo por jugar un **Guitar Hero** se compre su Wii con guitarra. Otras compañías han ampliado sus franquicias con títulos de ritmos, como el sensacional **LEGO Rock Band**, en donde se junta el humor y estilo de las minifiguras de LEGO, con la genialidad de la serie **Rock Band**. Esta entrega específicamente contiene canciones para todo público, para hacerla atractiva para jugadores de todas las edades, sin temas con palabras altisonantes u ofensivas.



© Electronic Arts

Muy sanos y con beneficios adicionales

Pero no se trata solamente de diversión. Los juegos de ritmos tienen otras ventajas iniciando con los de tapetes, pues además de ser un buen ejercicio de manera directa, tienen modos de entrenamiento en los que puedes medir las calorías que pierdes al seguir las rutinas de calistenia que incluyen. ¿A poco no te han dicho que jugando videojuegos te la pasas sentado presionando botones a lo loco?, pues con este tipo de juegos se puede demostrar que también se puede hacer ejercicio y hacer activación física. Algunos son todavía más específicos en este tema (aunque no se podrían considerar como un juego de ritmos al 100%), como **Wii Fit**, que trae programas de ejercicios, yoga, aerobics y demás para ayudar a estar en buena forma, ayudándonos del periférico Wii Balance Board para mejores resultados.

Pasando a los juegos de instrumentos como **Guitar Hero** y **Rock Band**, se ha comprobado que muchos jugadores que los prueban y disfrutan se interesan más en aprender los instrumentos reales, cosa que de otro modo sería menos atractivo. Es lógico que un periférico en forma de guitarra es mucho más simple que una real, además de que es más económica, pero es la base para que se desarrolle el gusto por la guitarra acústica normal. ¡Podríamos decir que **Guitar Hero** saca al guitarrista profesional que llevas dentro!



© Activision

Más que sólo tocar un tema

Como hemos visto a lo largo de este artículo, los periféricos nos ayudan a disfrutar más la experiencia de tocar las canciones y melodías de los juegos, mientras que otros nos permiten estar en forma bailando los temas, pero hay más títulos en los que el ritmo es la base del juego y que no se trata de seguir una canción de principio a fin y ya. Aquí tenemos algunos de ellos para que veas que la música que puedes hacer es una pieza importante en ellos y que bien vale la pena que los conozcas y pruebes para que veas qué tan buenos son.

Michael Jackson: The Experience

Este juego de ritmos está basado obviamente en las canciones y bailes del **Rey del Pop** e incluye muchos de los temas que lo hicieron famoso durante toda su vida. La versión de Nintendo Wii utiliza el Remote para que imites los movimientos de Michael, mientras que la de Nintendo DS emplea un estilo de *gameplay* similar al de **Elite Beat Agents**.





Electroplankton

Este innovador juego para el Nintendo DS te permite hacer música de una forma distinta a la tradicional de seguir notas. Tal vez no sea 100% de ritmos, pero sí debes interactuar con los elementos del juego para crear todo tipo de melodías. Vaya que este juego fue toda una sorpresa, pero lamentablemente fue opacado por franquicias más populares y pronto quedó en el limbo de los juegos.

© Nintendo





The Miracle Piano

No podíamos dejar de hablar de este singular título que estuvo disponible hace muchos años para varios sistemas, incluyendo el NES y SNES. Realmente, se trata de un periférico que te permite aprender a tocar el piano con cientos de lecciones, el cual se anunció como una buena ayuda para las lecciones reales de piano. Hoy es muy raro de encontrar, así que si llegas a tener uno, no lo vayas a cambiar por nada del mundo, ¡es de colección!

Rhythm Heaven

Éste es un singular título en donde el ritmo es la clave para ganar en los diversos minijuegos que contiene, además de que se juega con el Nintendo DS de manera vertical y se emplea el *Stylus* para ir siguiendo el ritmo, ya sea para imitar secuencias, dispararle a los elementos en pantalla o inclusive hacer que el personaje nade. Este divertido juego sale de lo rutinario y nos ofrece algo muy distinto a lo que hemos jugado anteriormente.


© Nintendo



Elite Beat Agents

Éste es uno de esos títulos divertidísimos en los que sigues una historia predeterminada, pero que para avanzar en cada etapa es necesario que sigas el ritmo y secuencias que van apareciendo en pantalla, lo cual no es nada sencillo y necesitas de buena precisión para lograrlo. Los cinemas están muy bien logrados con un estilo tipo cómic que lo hace visualmente atractivo, con buenas canciones para disfrutar.

© Nintendo

Wii Music

Un elemento básico en los juegos de ritmos es que logres los mejores récords para poder avanzar. En contraste con esto, Nintendo lanzó **Wii Music**, en donde debes seguir el ritmo de distintos instrumentos que pueden usar tú y otros tres jugadores, pero todo con el Remote, y la mayor diferencia es que aquí el juego es mucho más libre para que lo disfrutes sin tanta presión. Para darle otro toque de distinción puedes usar distintos instrumentos para las melodías, lo cual lo hace más variado en ese aspecto y sumamente divertido.



Theatrhythm Final Fantasy

Final Fantasy hay muchísimos, pero éste se diferencia de los demás porque aquí los ataques, magias y demás elementos dependen de que tu precisión siguiendo los geniales temas de esta serie sean los correctos. Visualmente, puede parecer un RPG más pero, en realidad, se trata de seguir las indicaciones para dar poder a tus personajes y que puedan usar sus habilidades y vencer a los enemigos que aparezcan. Esta entrega le da frescura necesaria a esta franquicia llena de secuelas y versiones alternas a la línea original.



Grease

Basado en la icónica cinta del mismo nombre, en este juego puedes bailar y cantar las canciones que hicieron historia hace ya varias décadas en compañía de **Sandy**, **Danny** y los demás personajes de la película. Aquí usas el Wii Remote y el micrófono para la versión del Wii y el *Stylus* en la de Nintendo DS. Tal vez no sea el juego revelación del momento, pero definitivamente es una pieza que hay que mencionar para los fans de **Grease** y de los juegos de ritmos en general. Lástima que el diseño de los personajes sea tan malo.



Rhythm Hunter: HarmoKnight

En un mundo de refritos y secuelas sin mucho sentido pocos se atreven a hacer algo original; por fortuna, este singular título sobresale porque nos muestra una forma muy distinta de llevar el ritmo para ir avanzando y enfrentar a los monstruos de cada una de las escenas que lo conforman. Si quieres saber un poco más acerca de él, no dejes de checar el previo que incluimos en esta misma edición.



Rhythm Thief & the Emperor's Treasure

Aquí tenemos otro juego en el que debes seguir el ritmo para pasar escenas mientras investigas eventos misteriosos en Europa. No vamos a detenernos mucho en la historia, mejor te platicamos que para poder progresar en el juego es necesario que sigas el ritmo correcto para que **Raphael**, el protagonista, pueda salir ileso de combates, misiones de espionaje y bailes en general. Para lograrlo, es necesario usar el *Stylus*, además de los botones, según te lo vayan indicando.

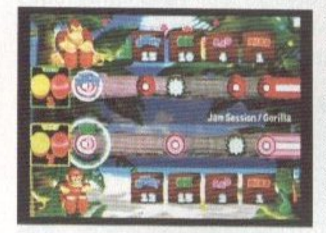




© SEGA

Donkey Konga

¡Dejamos lo más salvaje para el final! Éste es un chistoso juego en el que se combinan los ritmos con la aventura, pues debes usar los barriles en forma de bongos para hacer avanzar a **Donkey Kong** y a **Diddy Kong** y que derroten una vez más al malvado **King K. Roll**. Cabe destacar que en esta original entrega puedes tocar temas clásicos de Nintendo, pero también canciones de varios artistas, lo cual le da un toque muy distinto a un juego que pensaríamos que sería 100% con música de la compañía.



¡A tocar se ha dicho!

Los juegos de ritmos son uno de los géneros más populares, aun entre los que no gusten tanto de los videojuegos de otros tipos. Nosotros en lo particular los disfrutamos bastante y te exhortamos a que los conozcas, pues hay de todo tipo de música a elegir e instrumentos variados para que elijas el que más te llame la atención. Aquí te mencionamos algunos de los más famosos y conocidos exponentes del género, pero conforme pasa el tiempo nuevas adiciones llegan al mercado, así como los juegos en donde se usa el ritmo para la acción. Estamos seguros de que una vez que pruebes un **Guitar Hero** quedarás atrapado en su emocionante estilo, pero si quieres descubrirlo por ti mismo, no lo dudes y ponte a tocar y serás tú quien lo decida. ¿Tienes la música por dentro?



© Nintendo

ARCADIAS

Marvel Super Heroes

¿Recordaron buenos momentos con los juegos que presentamos el número anterior? Pues bien, ahora hablaremos de otro de los grandes clásicos de Arcadia que provocó el comienzo de una gran serie. Nos referimos a **Marvel Super Heroes**, de Capcom, que junto a **X-Men Children of the Atom** llevaron al género a sitios donde nadie esperaba, dando pauta a todo lo que tenemos actualmente. Así que, sin más, comencemos con la sección.

El mundo siempre necesitará de héroes...

Realmente parece mentira que este juego haya aparecido en 1995, pues su calidad es sorprendente, y aun ahora se siguen dando grandes peleas en este título. Su temática es sencilla: reunir a varios héroes de Marvel en combates frenéticos, con combos de más de 50 golpes, en los que se puede elevar al rival para rematarlo, haciendo más espectacular el combate.

Los personajes que se seleccionaron para aparecer en este juego son **Blackheart**, **Doctor Doom**, **Hulk**, **Captain America**, **Iron Man**, **Magneto**, **Juggernaut**, **Psylocke**, **Shuma-Gorath**, **Spider Man**, **Wolverine** y **Thanatos**, quien es el enemigo final de la obra. Todos cuentan con movimientos únicos y habilidades que deben analizar muy bien para comenzar los combates.



El plantel de personajes no era tan amplio como lo es ahora, pero gracias a la variedad de ataques, podías jugar por horas sin aburrirte.

Para la versión japonesa de este juego se incluía a un personaje extra, Anita, de The Darkstalkers, cuyo estilo de juego resultaba bastante extraño ya que sus golpes no tenían variantes, era el mismo *frame*, por lo que era complejo encadenar golpes. Además, algunas de sus técnicas recuerdan a Akuma, de Street Fighter, por lo que es un oponente de respeto en cualquier situación.



Thanos

© Capcom, Marvel

La práctica hace al maestro

Por lo regular, cuando se comienza a jugar este tipo de títulos de pelea, se piensa que los combos salen presionando los botones "a lo loco", pero no es así. Existe una teoría que vamos a explicar enseguida para que puedan disfrutar no sólo de esta obra, sino también de toda la serie *versus* de Capcom, incluido **Tatsunoko vs Capcom**.

Cuentan con seis botones, tres para puños y tres para patadas, divididos en intensidades: débil, media y fuerte. Ahora viene lo interesante, cómo combinarlos. La regla es comenzar de menor a mayor intensidad, lo que no necesariamente representa tres golpes consecutivos, ya que tanto débiles como medios por su rapidez pueden entrar hasta cuatro, ya después del golpe fuerte se espera un remate o un *link* que nos permita comenzar de nuevo, aunque esto requiere de mucha práctica.

Los combos aéreos son fundamentales en la mecánica del juego, para acceder a ellos necesitamos presionar golpe fuerte al estar agachados. Con esto nuestro personaje realizará un movimiento que elevará al rival, inmediatamente después de eso debemos saltar y comenzar la secuencia del combo. Puede ser variada, o bien sólo un par de golpes e incluir el Super, lo que terminará por bajar la barra de energía y el ánimo de nuestros amigos.

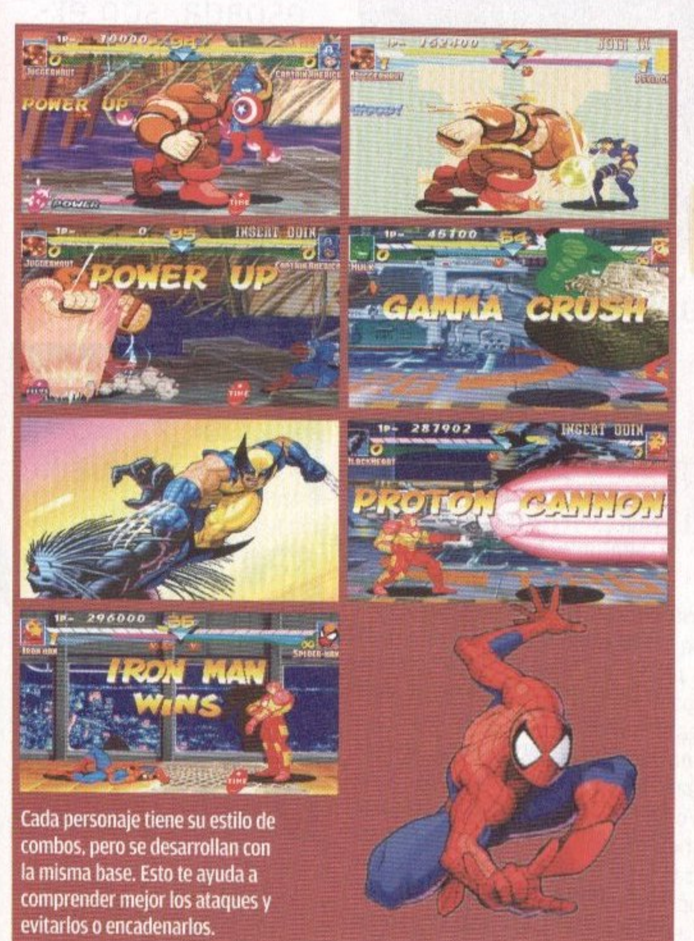
Si no fuera por estas primeras obras que Capcom realizó con Marvel, no hubiéramos tenido nunca otros *crossover* interesantes, como **Tatsunoko vs Capcom**. Lo más importante es el estilo de juego que lograron, hasta la fecha no existe otra serie que pueda igualarlos en ese sentido; las batallas son espectaculares.



Cambiando el destino de la pelea

Además de la barra de Super que se encuentra en la parte inferior de la pantalla, tendremos gemas de poder que podremos activar en el momento que lo creamos conveniente. Nos otorgan ciertas mejoras para salir airoso del combate, como mayor fuerza, velocidad, defensa o incluso nuevas cualidades en algunos movimientos, todo es cuestión de experimentar con cada una de ellas. Contrario a lo que se pueda pensar, estas gemas no desequilibran el ritmo de la partida; al contrario, lo vuelven mucho más estratégico: muchas veces esperarás a que tu enemigo use primero la gema para saber qué te conviene hacer.

Las gemas de poder tienen su origen en el comic **The Infinity Gauntlet**, donde **Thanatos** es justamente el villano a vencer. Esta serie se publicó en diciembre de 1991 (curiosamente, la misma fecha en que Club Nintendo comenzó su vida). Aunque no tuvo adaptación para Super Nintendo tal cual, sí apareció una versión al estilo **Final Fight** que era bastante divertida, de lo mejor de superhéroes para la consola.



Cada personaje tiene su estilo de combos, pero se desarrollan con la misma base. Esto te ayuda a comprender mejor los ataques y evitarlos o encadenarlos.

Capcom anunció Marvel vs Capcom Origins, título descargable que incluye esta entrega además del primer Marvel vs Capcom. Se podrán jugar en línea y tendrán algunas funciones nuevas... la mala noticia es que, al igual que el paquete de aniversario de Street Fighter, no está contemplado que aparezca en Wii. Esperemos que la gente de Capcom cambie de parecer con la salida de Wii U, a muchos de nosotros nos gustaría disfrutarlo.



Wolverine

© Capcom, Marvel

Marvel Super Heroes llegó a las Arcadias con la gran responsabilidad de seguir con el éxito de Capcom en el género de las peleas, lo cual hizo de manera perfecta: no sólo cautivaba con su *gameplay*, sino que también imponía un estilo fresco, preparando el terreno para otro gran título de la compañía, **Marvel vs Capcom**. Si lo llegan a encontrar en los locales de Arcadias, dedíquenle algunos créditos, no se van a arrepentir, es un título demandante y divertido.

CLUB ZELDA

Los juegos de **Zelda** son fantásticos, de los más vendidos no sólo de Nintendo, sino también del medio en general. ¿Por qué ocurre esto?, ¿qué vuelve tan especial esta saga? Realmente las respuestas son muchas, pero en esta ocasión trataremos de describir esa magia que vuelve cada aventura de **Link** tan especial, única, así como también su repercusión en el medio. Prepárense para recordar varios momentos emotivos en esta serie.



TLOZ: Ocarina of Time 3D

© Nintendo

Tocar la ocarina para viajar en el tiempo, usar el Wind Waker para continuar nuestra aventura o recorrer calabozos creando nuestra espada, son experiencias que jamás olvidaremos en nuestra vida, gracias a esta leyenda.

El mismo camino que el héroe

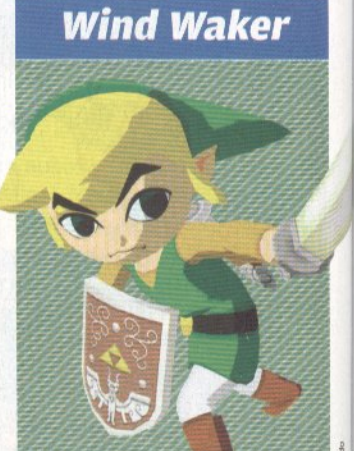
Desde el primer **Zelda** de NES hasta el último de Wii, todos tienen una característica en común: un largo camino hasta el final, en el que tenemos que pasar por poblados, bosques, montañas y océanos, ya sea para rescatar a la princesa **Zelda** o evitar que caiga la luna sobre la Tierra. Sin darnos cuenta, al llevar a **Link** de un lugar a otro, al platicar con las personas que nos encontramos para reunir pistas, en realidad los que terminamos caminando por esos senderos, subiendo esos árboles, somos nosotros.

Ya lo mencionamos una vez, pero lo debemos repetir, nosotros hacemos de **Zelda** nuestra propia leyenda, somos quienes nos ponemos el traje de héroe y empuñamos la espada en contra de cientos de enemigos y peligros; por eso jugar **Zelda** resulta especial. Cuando recordamos experiencias, batallas, lo hacemos con una felicidad distinta a la que tenemos cuando jugamos cualquier otro título del género.

Estamos seguros de que no somos los únicos que al ver escenas de algún juego de **Zelda** no lo tomamos como un mundo virtual, sino como verdaderos parajes en los que estuvimos corriendo entre la lluvia, ocultándonos en la oscuridad de la noche, o bien cabalgando a plena luz del día, eso es lo que vuelve distinto a esta saga, nosotros la vivimos.

Al terminar un juego podemos tener diferentes sensaciones y sentimientos, enojo, tristeza, felicidad... pero con **Zelda** siempre es lo mismo, ese vacío, saber que los amigos en la aventura sólo serán un recuerdo más, pero lo valioso es toda esa experiencia, esas lecciones que nos dejaron para aplicar no en la siguiente obra, sino en nuestra vida diaria, en cada momento que vivimos. Eso es lo verdaderamente valioso de **Link**, **Zelda**, **Ganon**, los **Goron**, **Zora** y **Deku**, por eso sus obras son mágicas.

Wind Waker



© Nintendo

Este juego fue el que comenzó con la polémica de las líneas del tiempo. Todo un acierto para la serie, era algo que hacía mucha falta.

Lo vivido en **Skyward Sword** fue valioso no por la forma en la que lo jugamos, sino por cómo esa interacción nos permitió ser parte de la leyenda, vivir intensamente cada una de las batallas.







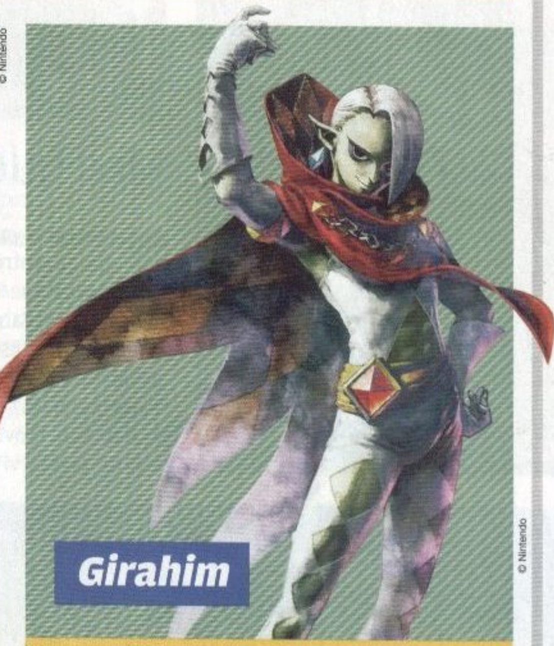


Nadie olvidará los primeros minutos de este juego, nos mostraba un mundo de color, donde la paz y la tranquilidad se podían respirar, para después dar paso a una de las aventuras más emotivas en la historia de la franquicia. Era inevitable derramar algunas lágrimas en momentos claves del desarrollo; en pocas palabras, viajamos a Neburia.



© Nintendo

Esta pareja cambió la vida de millones de jugadores en el mundo. Aún ahora nadie puede olvidar el impacto del secreto que guardan.



© Nintendo

Seguramente que al igual que nosotros muchos de ustedes pensaron que éste sería el enemigo final del juego... Gran sorpresa la que nos preparó Nintendo; sin duda, es uno de los personajes más completos de la serie.

Ver más allá de lo evidente...

No, no estamos hablando ahora de los **Thundercats** y su legendaria espada, sino de cómo el *gameplay* de **Zelda** lo ha hecho diferenciarse de otras series. Ésa es otra parte importante, no sólo nos deja recuerdos, emociones y sentimientos como jugadores, sino que también a la industria le deja grandes aportaciones, como por ejemplo la estructura de los calabozos, ese estilo de *puzzles* que nadie había explotado jamás y que Miyamoto comenzó a experimentar para desafiar no sólo la habilidad de los videojugadores, sino también su inteligencia y visión.

No podemos dejar de mencionar el Enfoque Z que nació con **Ocarina of Time**. **Zelda** llegaba al mundo 3D y Nintendo debía asegurarse de que la experiencia en las batallas fuera única, por lo que desarrolló esta vista con ayuda de **Navi**, quien sobrevuela al enemigo permitiendo que **Link**, aunque esté rodeado de elementos, sólo se enfoque en el que elija por medio de la hada que vuela junto a él.

Después vimos este tipo de miras en otros juegos en 3D, como **Castlevania**, pero el resultado no fue tan espectacular como en el título de Miyamoto, que se fue perfeccionando en las posteriores entregas, donde se agregaron nuevos elementos, siendo la culminación de todo ese trabajo **Skyward Sword**, donde el sueño de todos se volvía realidad, un juego no sólo con una historia sorprendente, sino también con un control que por primera vez nos ponía el escudo y la espada como nunca antes. Tan es así, que tal vez jamás se vuelva a repetir esta fórmula, lo que nos hace valorarlo más como lo que es, una obra de arte.

Lo emocionante acerca de un nuevo título de **Zelda** no es su historia o sus personajes, sino la manera como impactará al mundo de los videojuegos con su nuevo sistema de control, haciéndonos cada vez más parte de ese mundo virtual. ¿Qué piensas de un futuro **Zelda** para Wi U o Nintendo 3DS? Ya Nintendo comentó que no veremos algo parecido a **Skyward Sword**, que se enfocarán en potenciar la aventura con las nuevas herramientas... No sabemos qué ocurrirá, sólo podemos imaginar, pero de algo estamos seguros: seguirá siendo referente para el medio.

Evolución LA FORMA DE JUGAR EN EL Wii

Innovación irrefutable

Ya conocemos la historia de cómo y por qué el Nintendo Wii terminó llamándose así, pero no cabe duda de que su otro nombre quedaba perfecto para lo que el sistema realmente hizo: revolucionar la forma de jugar. En esta ocasión no vamos a enfocarnos en una franquicia como tal, sino en la forma en la que ha evolucionado la manera de jugar ciertos títulos con base en las características que presentó este singular sistema. Falta muy poco para tener en nuestras manos el Wii U, el cual ha presentado también varias innovaciones, pero queremos recordar la experiencia que hemos vivido desde que supimos de la llegada del "Revolution" y cómo nos hizo jugar de una manera totalmente distinta.



El Wii es uno de los sistemas más completos que han existido, tiene retrocompatibilidad, modo *online*, periféricos y muchas cosas más.

Más que una simple consola

Para empezar, vale la pena recordar algunas de las ventajas que introdujo el Wii sobre sus antecesores y que, si es que existían de alguna forma, fueron mejoradas notablemente. Como ejemplo tenemos que los controles son inalámbricos, pueden usarse a manera de punteros tipo *mouse* de computadora o pistola de luz, además de que el sensor permite detectar movimiento en tres dimensiones, sin olvidar que el WiiConnect24 permite a la consola recibir mensajes y actualizaciones vía Internet con el sistema en modo de espera. Y no debemos olvidar que una de las ventajas del Nintendo Wii es que es totalmente compatible con los juegos del sistema anterior, el Nintendo GameCube, lo cual lo convirtió en una gran elección al momento de su salida; y sumado a esto, los juegos descargables de la Consola Virtual y los de la tienda en línea complementan esta genial consola.

Wii Remote

No hay duda, lo más representativo del Nintendo Wii fue su revolucionario control que permitió pasar de sólo presionar botones a una nueva gama de posibilidades tanto para los desarrolladores como para los que disfrutamos de sus productos. Este singular control utiliza una combinación de acelerómetros y detección infrarroja para que pueda reconocerse su posición en tres dimensiones. De esta forma es posible combinar movimientos y ademanes para controlar a los personajes, además de la forma tradicional de moverte y realizar acciones por medio de los botones.



© Nintendo

New Super Mario Bros. Wii es un gran juego que combina lo retro con la tecnología actual, y se puede jugar con el Remote solamente.

Para complementar sus funciones y expandirlas a nuevos horizontes, el Remote tiene un puerto de conexión para otros aditamentos, siendo el más utilizado el Nunchuk, que contiene también sensores de movimiento, una palanca para los juegos más convencionales y dos botones adicionales. Después de su salida, se lanzó el Wii MotionPlus, que extiende las capacidades del Remote para una mejor precisión; posteriormente, hubo Remotes con este aditamento construido internamente.

Wii Sports

Cuando salió a la venta el Nintendo Wii, incluía un juego que aprovechaba varias de las capacidades del sistema para dar una muestra de lo que se podía lograr con estos intuitivos controles. **Wii Sports** incluye varios juegos, como tenis, beisbol, boxeo, golf y boliche, en donde usas ya sea el Remote solo, como si fueran los aditamentos para el deporte, o el Nunchuk para que los controles correspondieran a una de tus manos con guantes en el boxeo.

Además de las ventajas y diversión de usar a los Miis, **Wii Sports** fue el precursor de muchos títulos subsecuentes, como por ejemplo **Top Spin 3**, el cual aunque salió para los sistemas competidores, la versión de Wii empleó el sistema de reconocimiento de movimiento para ofrecer una mejor experiencia de juego. También el **Mario Power Tennis**, que causó sensación en el GameCube, tuvo un relanzamiento en las versiones New Play Control, del Wii, en donde se adaptó el sistema del Remote para darle un toque más realista al juego.

Por otra parte, algunos de los juegos también han aprovechado esta forma de jugar, como juegos de boxeo que siguieron la temática del de **Wii Sports**. Pero no sólo fue en los de pugilistas en donde vimos esto, pues en títulos como **The Godfather: Blackhand Edition** usas los controles de manera similar, pero para golpear a gánsters rivales, arrojarlos y usar elementos como armas. Este juego también tuvo versiones para otras consolas, pero definitivamente la de Wii es la mejor por ser mucho más realista y divertida.



El Remote llegó definitivamente para revolucionar la forma en la que interactuábamos con los juegos, sin olvidar sus raíces.

Muchos fueron los juegos que aprovecharon el sistema del Nintendo Wii para ofrecer una mejor experiencia, y no cabe duda de que esto hizo que la versión de Wii (en el caso de los multiplataformas) fuera mejor.



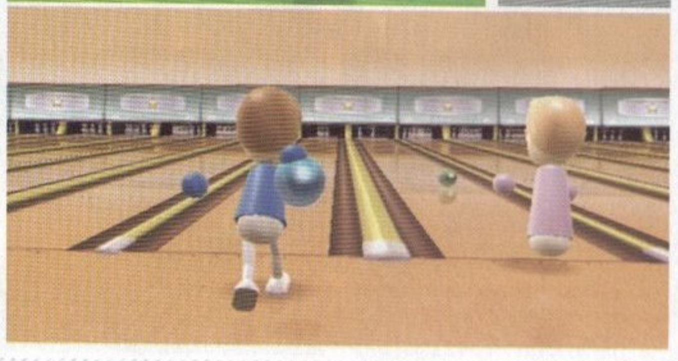


La diversión de los títulos de **Super Mario Bros.** es indiscutible, y pueden disfrutarse por ser sencillos, especiales para toda la familia.

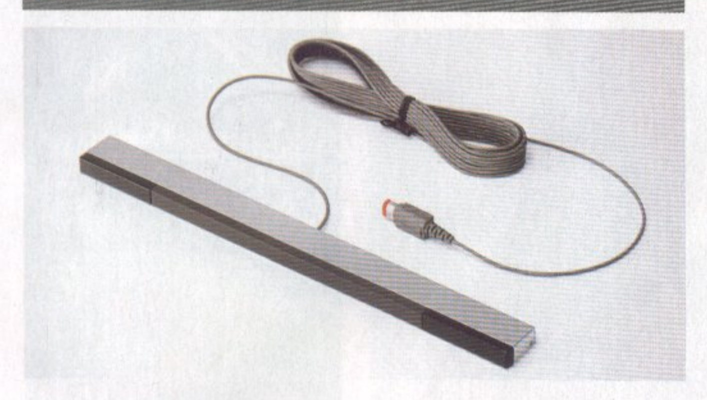
Por otra parte, su diseño nos recuerda mucho al control original del NES, y no es por coincidencia, pues algunos títulos tanto clásicos como actuales se pueden jugar usando el Remote horizontalmente, así puedes tener una sensación muy retro, inclusive al jugar algo contemporáneo como **New Super Mario Bros.**



Wii Sports no solamente fue el "título que viene con la consola para que tengas que jugar", sino también una experiencia que no podías dejar fácilmente. Además, dio pauta para la creación de muchos juegos que usaban sus principios.



Los accesorios del Nintendo Wii ayudan a incrementar las posibilidades de diversión. Y varios serán compatibles con el Wii U.



¿Escuchaste eso?

Nintendo también incluyó una bocina en el Remote, la cual se usa para percibir ciertos sonidos en especial de los videojuegos, como en **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, pues puedes escuchar cómo se tensa el arco de **Link** y cuando sale volando la flecha, por ejemplo. Como siempre, esto sirvió de muestra para que otros licenciatarios hicieran uso de él de una manera especial, pues sirve para recibir llamadas como si fuera un comunicador personal o teléfono celular, cosa que vimos en títulos como **No More Heroes**, **Silent Hill: Shattered Memories** y **GoldenEye 007**. Inclusive, es parte importante del *gameplay* de **Calling**, un título en el que recibes llamadas telefónicas de seres ectoplásmicos.





Juegazos como **No More Heroes** y **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, entre otros más, incorporan la bocina integrada del Remote para una mejor experiencia que va más allá de sólo presionar botones y eliminar enemigos.



Classic Controller

Claro que no todos los juegos se disfrutan igual con el Remote y el Nunchuk, por esta razón Nintendo lanzó el control clásico, que nos recuerda al de SNES, que fue el más representativo y dio la pauta para los controles subsecuentes. Este control se puede usar con muchos títulos actuales, al igual que con los de la Consola Virtual y WiiWare. Poco después hubo una evolución, el Classic Controller Pro, que ofrecía un diseño más ergonómico y una distribución de los botones superiores más cómoda para ciertos títulos, como **Monster Hunter Tri**.



Títulos como **Monster Hunter Tri** se disfrutan más con este periférico, pues te permite tener un mejor control de tus acciones y vivir la cacería en un nivel más personalizado.

¡Dispara!

Desde siempre los juegos con pistolas de luz han sido del agrado de los videojugadores, y todavía recordamos periféricos como el Zapper y el Super Scope, del NES y SNES, respectivamente. Con esto en mente, Nintendo ofreció la forma de apuntar y disparar sin necesidad de un accesorio adicional, pues con el puro Remote basta para apuntar a la pantalla y demostrar tu puntería. Claro está que no se iba a quedar en un simple juego de derribar patos, por lo que lanzó el Wii Zapper, un accesorio en el que se puede poner tanto el Remote como el Nunchuk, así es posible ir avanzando y disparando al mismo tiempo de una forma más cómoda, como vimos en **Link´s Crossbow Training** (el juego que viene incluido al comprar el Wii Zapper). Como siempre, la idea fue bien recibida por los licenciatarios, que lo usaron para sus *First Person Shooters* o para otros como **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, **Medal of Honor: Heroes 2**, **The House of the Dead: Overkill**, **Call of Duty: World at War** y muchos videojuegos similares más.





Resident Evil: The Umbrella Chronicles es singular y te hace sentir como si realmente estuvieras tú mismo frente a los muertos vivientes.

¡Toma el volante!

La forma de tomar el control de manera horizontal no sólo sirvió para los títulos estilo retro, sino también para usar el Remote como un volante para los juegos de carreras, entre los que destaca por supuesto **Mario Kart Wii**, que venía con el Wii Wheel, un volante en el que cabe el Remote para poder tener una experiencia más real de juego. Otros títulos que lo usaron posteriormente fueron **Sonic & Sega All-Stars Racing** o **F1 2009**, por ejemplo. Sabemos que anteriormente ya habían salido volantes para jugar, inclusive con pedales y cosas así, pero no cabe duda de que el Wii Wheel es la más cómoda de todas las opciones para gozar de las carreras.



La gran ventaja de estos juegos es que además de que se pueden disfrutar con la Wii Wheel, pueden jugarse con el Remote y Nunchuk, y a veces con el Control Clásico o el de Nintendo GameCube. El chiste es que esta variedad le da oportunidad a todos de elegir.





Sabemos que los jugadores de la vieja escuela tienen sus consolas como el NES, SNES y GCN, conectadas a la televisión, pero aquellos que no las conocieron pueden tenerlas en el Nintendo Wii gracias a su retrocompatibilidad y Consola Virtual.

Con la música por dentro

Finalmente, tenemos otros ejemplos de cómo se puede expandir aún más las posibilidades de los controles y periféricos del Wii, pues en los títulos de ritmos es posible usar guitarras, el Wii Fit y otros instrumentos más para tener una experiencia más sorprendente (no olvides checar el Especial de ritmos que viene en este número). Algo que marcó una diferencia es que las guitarras de los mismos juegos, pero para otras consolas, requirieron de cables para conectarse, lo cual resta libertad; la de Wii se puede usar de forma inalámbrica gracias al Remote.



© Nintendo

¿Qué sería de los juegos sin espadas?

Otra de las ventajas del Remote es que se puede usar a manera de espada, realizando los movimientos y ademanes tal y como si estuvieras blandiendo una katana, espada legendaria o sable. Entre los juegos que emplean este tipo de movimientos están **Red Steel**, **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, **Soulcalibur Legends** e inclusive **Castlevania: Judgment**. Ciertas compañías ofrecieron accesorios para adornar tu Remote a manera de las espadas que usas, pero en realidad sólo es para fines estéticos, pues no afecta en nada al *gameplay* del juego... bueno, sí en el aspecto que te cansas más al jugar.



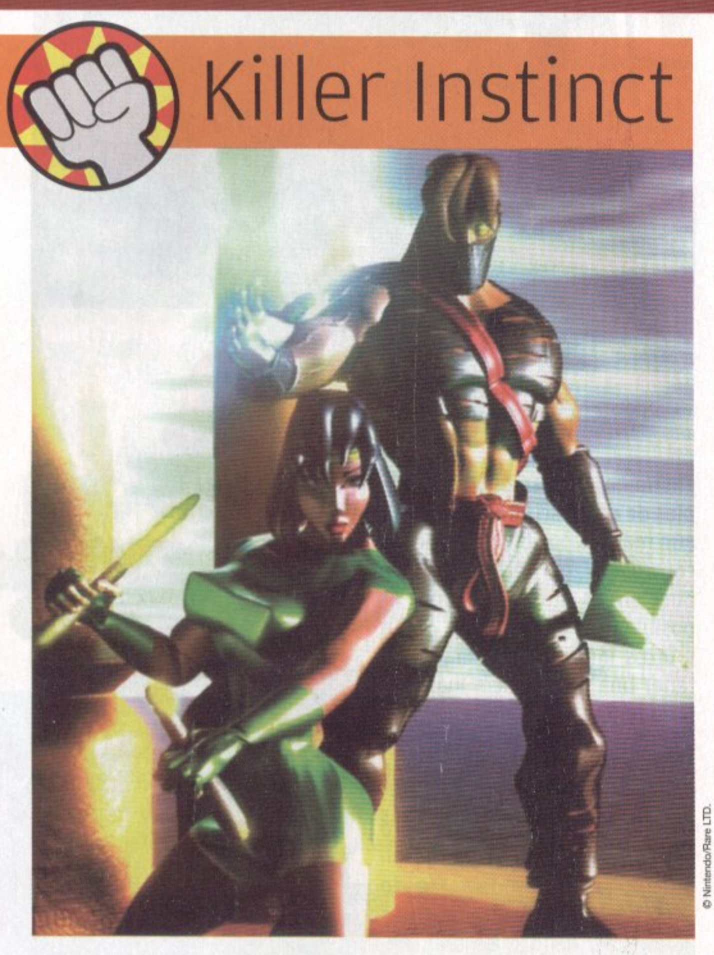
Los juegos de espadas se disfrutan bastante gracias a los sensores de movimiento del Remote, que te hacen sentir como si en verdad empuñaras una katana real.



La evolución continúa

Si te das cuenta, varios de los cambios que ha habido en la forma de jugar han sido copiados por sus competidores, lo cual nos demuestra que a pesar de que muchos los defienden, no pueden argumentar que Nintendo no marca la pauta a seguir, pues en repetidas ocasiones hemos visto (y seguiremos) cómo sus ideas son adoptadas para tratar de competir con la innovación. Con la llegada del Wii U hemos visto cómo la innovación sigue su camino y la forma de jugar alcanza otro nivel. No será de sorprendernos que pronto veamos un control similar al del Wii U, pero con otro nombre de otra compañía, ¿no lo crees? Mientras tanto, no olvides que muchos de los controles y accesorios del Wii serán compatibles con el Wii U, así que no los vayas a olvidar en el cajón, pues todavía tienen mucho que ofrecer.

Killer Instinct


© Nintendo/Rare LTD.

Siempre lo he dicho y lo seguiré haciendo: los juegos de peleas son el género más competitivo de todos. Hola, colega peleador, de nueva cuenta vamos a entrar a la arena de un título más en donde los peleadores buscan conseguir la victoria ya sea para fines llenos de nobleza, motivados por la ambición, o simplemente porque nacieron para pelear. En esta ocasión quiero hablar acerca de uno de los títulos más revolucionarios de este género, que aun basando su estilo en el legendario **Street Fighter II** llevó a un nivel insospechado los combates 1 vs 1. Estoy hablando del increíble **Killer Instinct**, que nos sorprendió por su magnificencia, y del cual me han pedido que hable en repetidas ocasiones, así que sin más demora ¡veamos **KI** en toda su gloria!





Killer Instinct fue un gran clásico que al llegar al SNES tuvo ligeros cambios, pero en general fue casi igual. Además, tuvo el final de **Eyedol**, que parodia al de **Blanka**, de **Street Fighter II**.

Un juego adelantado a su época...

Sabemos de antemano que hoy día hay juegos con increíbles gráficos, pero aun así **Killer Instinct** puede compararse con muchos de ellos sin problema alguno. Realmente ver este título era una maravilla, aunque no fueras tú quien lo estuviera jugando. La primera versión de **Killer Instinct** salió para Arcadia en 1994, fue desarrollado por Rare y distribuido por Midway y Nintendo, teniendo como atractivo que corría con un *engine* de Ultra 64, obviamente antes de que saliera el Nintendo 64. **KI** tuvo como inspiración el sistema de juego de **Street Fighter II**, con tres botones de intensidad para golpes, y tres para patadas, además de emplear movimientos muy similares a los del título de Capcom. También tuvo movimientos para acabar literalmente con tus oponentes cuando su vida había sido agotada, como los Fatalities de **Mortal Kombat**, pero tuvo varios adelantos que lo separaron de las entregas de la época de otras franquicias, y es en lo que vamos a enfocarnos un poco más.

Doble barra de vida:

A diferencia de los juegos de peleas contemporáneos a **KI**, aquí se implementó que los personajes tuvieran una barra que contenía la vida completa; es decir, que todo se desarrollara en un mismo *round* pero el vencedor no recuperaba vida, sino que continuaba con la misma. Esto le dio un toque dinámico a los combates y te obligaba a cuidar más tu vida.




A pesar de que maneja un estilo similar al de los juegos de peleas de la época, en este gran título se incorporan ataques y movimientos que lo hacen más dinámico e intenso.

Auto-Dobles:

Ésta es la médula del *gameplay* de **KI**, pues a pesar de que se podían hacer combos "manuales" como en otros juegos (dando golpes seguidos), aquí podías hacer un combo automático al unir ciertos ataques siguiendo una regla básica, lo cual permitía crear combos que iban de hasta tres golpes (usando sólo dos) a más de catorce de manera normal. Los combos pueden hacerse más largos al momento de usar un movimiento llamado Linker después de un Auto-Doble; además, es posible terminar el combo de una forma espectacular con un movimiento especial llamado End Finisher, que añadirá más golpes y, por consiguiente, daño al adversario.

No Mercy

Al igual que los Fatalities de **Mortal Kombat**, los No Mercy de **KI** te permitían acabar de una manera especial con la vida de tu adversario, pero aun cuando algunos se podían hacer después de agotar las dos barras de vida del oponente, una variante se podía realizar en medio del combo que agotaría la vida del perdedor. Adicionalmente, y para darle énfasis a la idea de la barra doble de vida, si lograbas vencer al contrario sin que éste agotara tu primer barra, podías realizar el movimiento Humiliation, que lo ponía a bailar literalmente. Cabe mencionar que a pesar de que había sangre en los encuentros, no había desmembramientos como en **MK**.

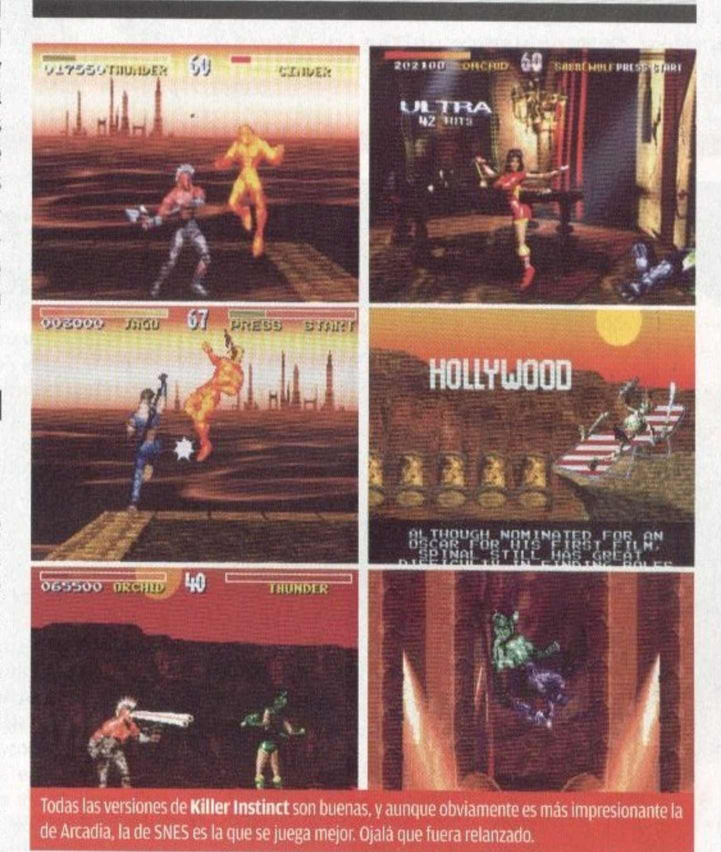
Combo Breaker

Al pensar en un combo de diez golpes se puede tener la idea de que con un par de ellos se puede ganar un encuentro, pero en realidad no es así. Para balancear la situación, es posible romper un combo al ejecutar un movimiento especial (varía según el personaje) y la intensidad correcta de golpe o patada, la cual debe ser inferior al auto-doble usado. Es decir, si el auto-doble inició con golpe medio, es necesario usar un poder con débil. Asimismo, si se rompe durante un linker (el movimiento que permite seguir el combo), puede usarse un Combo Breaker de cualquier intensidad, lo cual hace riesgoso irse por combos muy largos.

Adicionalmente a la ventaja de romper el combo, y como elemento adicional al *gameplay*, después de ejecutar un Combo Breaker exitoso algunos de los movimientos especiales de cada personaje tienen una mejora, y con ello dan más golpes o causan más daño. Por ejemplo, es posible realizar un combo aéreo y terminar con un poder a manera de Juggle, pero si se ejecutó un Combo Breaker, el poder al final será triple en lugar de sencillo.

Ultra Combo

Éste es un movimiento especial que termina un combo cuando éste va a acabar con la vida del oponente; es decir, cuando la vida del oponente flashea en rojo, y se ejecuta en lugar de un End Finisher para que se añada un promedio de 18 golpes al combo final. Los Ultras son los movimientos más impresionantes de **Killer Instinct**, y fueron imitados por otros juegos de peleas subsecuentes.



Todas las versiones de **Killer Instinct** son buenas, y aunque obviamente es más impresionante la de Arcadia, la de SNES es la que se juega mejor. Ojalá que fuera relanzado.

¡KI en casa y para llevar!

Asombrosamente, Nintendo trasladó al **Killer Instinct** al gran sistema de 16 bits, el SNES. Por las limitaciones lógicas de la consola no fue posible gozar de los impresionantes gráficos de su contraparte de Arcadia; no obstante, contenía absolutamente todos los personajes, movimientos y características del original, con un *gameplay* mejorado en donde era imposible realizar las trabadas que sí se podían hacer en máquina. A pesar de eso, la adaptación fue increíble y, para mí, el control fue mejor que el de su hermano mayor; además, contenía opciones extras, como los modos de práctica, torneo y configuración que obviamente no tenía el de Arcadia. Este singular juego tuvo un genial cartucho de color negro, que lo hacía distinguirse de los demás juegos del SNES.

Y por si fuera poco, se lanzó un cartucho para el Game Boy, el cual es uno de los mejores juegos del sistema en todos los sentidos. Claro que hubo que hacer algunos sacrificios, como la ausencia de **Riptor** y **Cinder**, así como una limitante en cuanto a movimientos, pero en verdad que se jugaba increíble en el GB. Para completar las sorpresas, este juego fue compatible con el Super Game Boy, así que contaba con un modo Versus, colores y marco especiales. Al igual que en la versión de Arcadia y SNES, en la de GB también se podía jugar con el jefe final, **Eyedol**.

Killer Cuts

Debido a que la música de este juego fue increíble, Nintendo lanzó su reluciente cartucho negro acompañado de un CD con el *soundtrack* original del juego, el cual recibió el nombre de **Killer Cuts**, y hoy día es un artículo difícil de conseguir.

Combos irrompibles

Para finalizar, voy a dar la clave para realizar combos que no se pueden romper de ninguna manera, que te darán cierta ventaja en contra de tus oponentes. La idea es ejecutar un combo "manual"; es decir, uno que no siga la regla del combo para que se ejecuten los Auto-Dobles y terminar con un movimiento que no sea un End Finisher, así no te podrán romper un combo y podrás aventajar los combates. Incluyo un par para que te des una idea:

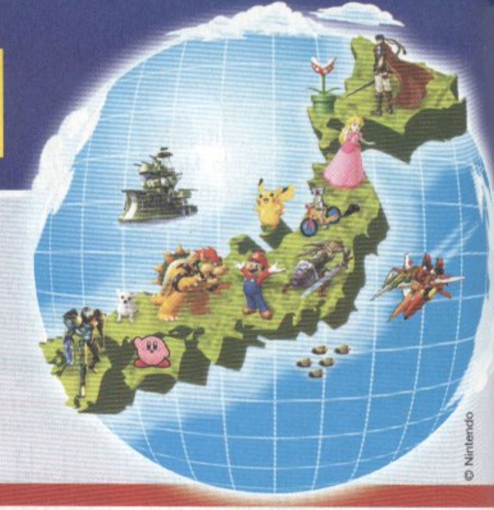
Jago: Salta y cae con Patada Fuerte, Golpe Fuerte y Uppercut con Golpe Débil.
Spinal: Abajo + Golpe Fuerte, Bone Shaker Golpe Fuerte, Abajo + Golpe Fuerte (o Patada Fuerte).



KI para rato

Como podrás ver, **Killer Instinct** es un gran juego que bien vale la pena conseguir. Sé que no está disponible para descargar, pero todavía es fácil encontrarlo en tianguis y algunos locales donde venden juegos viejos. En la siguiente entrega hablaré más sobre ciertos detalles de este juego y veremos la grandiosa adaptación de la secuela: **Killer Instinct Gold**. No olvides escribirme a la dirección de nuestra revista o a: panteon@revistaclubnintendo.com para que estemos en contacto. ¿Cuántos combos irrompibles podrás encontrar?

UN VISTAZO A JAPÓN


© Nintendo

¿Cómo están? ¿Qué les pareció **Jigoku Shojo**? Sin duda, una gran serie con una temática poco común, un clásico que deben ver. Ahora bien, para esta ocasión hemos decidido no hablar de algún anime, sino de un videojuego que al parecer se quedará sólo en Japón. Nos referimos a **Pandora´s Tower**, un RPG que por su gran historia y concepto jugable ha robado las miradas en todo el mundo; es una obra a la par de **Xenoblade** o de **The Last Story**, lo que nos puede dar una idea de su gran calidad.

La historia de estos dos jóvenes te va a robar el corazón por su dramatismo.

© 2012 Ganbarion

El regreso de una época dorada

En el Super Nintendo aparecieron los mejores RPG del medio, joyas como **Chrono Trigger**, **Ilusion of Gaia**, **Final Fantasy VI** o el propio **Super Mario RPG** deleitaban a los fanáticos del género en todo el mundo. Por desgracia, con el paso de los años el estilo bajó de fuerza, algunas obras perdieron su esencia. El error, desde nuestro punto de vista, era evidente, la falta de ideas nuevas, cada juego que salía sólo se diferenciaba de otros por el nombre de los personajes, pero la mecánica era la misma, el sistema de turnos que a todos tenía ya cansados.

Una de las sagas más afectadas por esta crisis fue **Final Fantasy**, que a partir de su novena entrega no ha podido recuperar la fuerza que por ejemplo tuvo con **FFVII** y **FFVIII**. Por otro lado, la serie **Tales** fue la que mejor aprovechó el momento, creó capítulos memorables que ahora forman parte de los clásicos, como **Tales of Symphonya**. Verdaderamente se necesitaba un cambio drástico, de una nueva corriente que aprovechara el potencial de las consolas no solamente en mejores gráficos, sino también para mejores experiencias.

Fue en el Nintendo 64 cuando la crisis de los RPG en consolas de Nintendo se agudizó. Obras como Quest 64 eran una burla para los jugadores del género, quizá sólo Hybrid Heaven, de Konami, rescató el estilo en la plataforma; verdaderamente innovó, pero fuera de ahí se vivió una sequía que duraría varios años.

A pesar de las peticiones de los jugadores americanos, no se ven esperanzas de que salga.







Los cinemas son de lo mejor que se ha visto en la consola, basta con mirar estas imágenes para darse cuenta de ellos. Nos demuestra el potencial de Wii.



Al rescate de las grandes historias

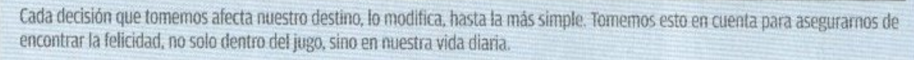
Es en 2004, cuando aparece a la venta el Nintendo DS, que el género comienza a recuperar mucho de lo perdido; la portátil ofrecía herramientas que apoyaban las ideas de los desarrolladores. Lo mismo ocurrió con Wii, ambas consolas nos dieron nuevas posibilidades, revivieron series y nacieron otras, pero insistimos, todo esto gracias a la creatividad, nada más se necesitó de eso.

Tan seguros estamos de lo anterior, que los tres mejores RPG de la actual generación pertenecen a Wii, **The Last Story**, **Xenoblade Chronicles** y **Pandora´s Tower**, siendo este último del que vamos a platicarte, ya que a diferencia de los otros dos todo indica que no lo veremos en América. Es una verdadera lástima, porque es un juegazo que merece todos los honores.

Comencemos por hablar del argumento que nos presenta esta obra de Ganbarion, el cual es sumamente oscuro, saliéndose de los estándares, otra de las situaciones que agradecemos. Todo inicia en los reinos de Eliria y Atos, dos pueblos que a pesar de las diferencias que los alejaron por muchos años ahora viven una época de paz entre ambas naciones, al grado de organizar festivales de manera conjunta.

El estudio Ganbarion realmente tiene pocas obras en el mercado, y la mayoría de ellas sólo han aparecido en Japón. Sin embargo, uno de sus grandes éxitos sí lo pudimos disfrutar en nuestro continente, **One Pice: Unlimited Cruise** para Wii, que es considerado como la mejor adaptación a videojuego de esta popular animación, lo cual nos deja ver el talento del equipo.





Cada decisión que tomemos afecta nuestro destino, lo modifica, hasta la más simple. Tomemos esto en cuenta para asegurarnos de encontrar la felicidad, no solo dentro del jugo, sino en nuestra vida diaria.







Por el gran dramatismo de esta obra, muchas personas en todo el mundo lo comparan con **Final Fantasy VIII**, en el que los protagonistas, **Squall** y **Rinoa**, defienden su amor ante infinidad de peligros. Nosotros creemos que cada obra tiene su propio estilo, siendo **Pandora´s Tower** mucho más emotivo, dejando el romance sólo para momentos especiales; aun así, las comparaciones no van a parar con la obra de Square Enix.

Ceres y **Ende** son dos jóvenes enamorados que participarán en el festival. Están felices de que así sea, simbolizan la esperanza para los pueblos, pero el destino les tiene preparada una sorpresa nada agradable; una prueba que tendrán que superar juntos. Todos están esperando la aparición de **Ceres**, pero justo en el momento cumbre la joven comienza a transformarse en un terrible monstruo, la gente corre despavorida, nadie sabe lo que está pasando, sólo **Ende** corre hasta el lugar donde está la criatura.

Al tomarla, se da cuenta de que en el fondo sigue siendo **Ceres**, la mujer que ama, por lo que la lleva a un lugar seguro. Está desesperado, no sabe qué pasó, piensa que toda su vida está arruinada, pero una mujer de nombre **Graiai** se acerca a ellos para decirles lo que pasó. Todo se trata de una antigua maldición que, por fortuna, puede ser destruida, pero la forma de conseguirlo es bastante peligrosa.





La estructura de los escenarios es sorprendente: trampas, túneles, cadenas; todo colocado de manera estratégica para que utilices tu ingenio.



Todos los enemigos tienen un punto débil que debes encontrar antes de iniciar el ataque; de lo contrario, sólo vas a perder tiempo y puntos de vida que pueden representar la diferencia entre ganar o perder. En ese sentido, el diseño de los personajes es sublime, un gran trabajo del equipo de creativos, que han ido más allá de crear figuras grotescas, todo lo contrario, con un diseño inteligente.



Aunque lejana, la posibilidad de verlo en América aún existe, ya que para Europa sí verá la luz.

© 2012 Ganbarion

Una carrera a contrarreloj

Graiai informa a **Ceres** de la única manera en que su amada puede volver a su forma original: comiendo el corazón de 12 monstruos, sólo así podrá salvarla de la maldición. Por desgracia, cada criatura se encuentra en una torre diferente, por lo que el reto de **Ende** no será nada fácil, pero hará lo que sea con tal de ver la sonrisa de **Ceres** una vez más y saber que estará con ella.

Ésta es la trama de **Pandora´s Tower,** conforme avanza te enterarás de lo que ocurre detrás de esta maldición, giros que te harán cuestionarte si vale la pena seguir luchando... Eso es lo que debemos destacar de este juego, que el jugador se vuelve parte del argumento, no un simple espectador, lo cual se nota en cada una de las batallas.

El *gameplay* te brinda libertad de movimiento en las batallas. Es decir, no estarás pegado a comandos, todo lo hará presionando los botones. Contarás con una espada para defenderte, pero el arma principal será una cadena mágica que no sólo te permite golpear a los enemigos, sino también interactuar con el escenario ya sea para colgarte de ciertos objetos, o bien para derrumbar algunas estructuras.

La película cuenta con una adaptación a manga, donde, como es tradición, se alteran los hechos para que resulte atractivo a los aficionados, pero nada de cuidado, se mantiene toda la esencia del autor principal. Desafortunadamente, no se ha realizado alguna adaptación en nuestro territorio, sólo se puede conseguir en inglés.

Visualmente, es majestuoso, no sólo por la ambientación, sino también por el diseño de los monstruos, son enormes, enfrentarlos es todo un desafío a tu habilidad. Debes ser muy observador para derrotarlos, siempre toma en cuenta que están defendiendo su corazón, así que no te lo van a poner en bandeja de plata.

El dramatismo del juego es otro punto importante. Las melodías acompañan los momentos cumbres para que sufras o disfrutes de lo que estás viendo. En esto también debemos dar un aplauso a los seiyus (actores de doblaje) que prestaron su voz para los personajes. Te contagian su emoción, otro de los puntos importantes de este desarrollo japonés, el drama, la intensidad con la que se vive, demostrando que este entretenimiento puede ofrecernos guiones excelentes.

Una caja de sorpresas

Sorprendente, así podríamos definir a **Pandora´s Tower**, un título que te conquista con cada batalla, con cada melodía y con cada uno de los diálogos que vivirás. Intentaron ser algo más que sólo un juego, desearon que medites, que reflexiones sobre la vida, sobre el amor, sobre la amistad, y lo lograron de maravilla... Esperamos que sea una de las últimas sorpresas para Wii en América, aunque honestamente ya lo vemos complicado. Ojalá que te haya agradado el tema de este mes en Un Vistazo a Japón, el siguiente mes nos leeremos con una gran sorpresa. Hasta entonces.



© 2012 Ganbarion

En Ganbarion han desarrollado grandes obras, una de las más conocidas y que tampoco llegó a nuestro continente fue **Jump Super Stars**, juego en el que podíamos pelear entre diferentes personajes de anime, como **Goku**, **Naruto**, **Light Yagami**, entre muchos otros, el cual tuvo una secuela que, a decir verdad, es la única competencia real que ha tenido **Super Smash Bros**. en todos estos años. Es una lástima que no apareciera por aquí.

LOS RETOS

Te recordamos que no necesariamente debes superar los retos que te proponemos, pueden ser distintos, no importando si son de una consola antigua como el NES o SNES. Envíalos a: Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP. 01210, México, D.F.

Como cada mes, ya estamos listos para mostrarte nuevos retos y desafíos para que demuestres tus habilidades en tus juegos favoritos. Recuerda que todo es cuestión de paciencia y práctica, no todo te va a salir a la primera, es ahí donde radica el éxito de estas pruebas, en la constancia que les dediques. Te dejamos con los siguientes récords y marcas para que decidas en cuál comenzarás a trabajar.

New Super Mario Bros. 2

Nintendo DS

El reto para este juego es muy sencillo... de comprender, mas no de lograr. Tienes que mandarnos una foto o video donde se aprecie tu número de monedas totales en este juego. Los marcadores más altos que nos lleguen serán publicados, así que a jugar... ¡que comience la fiebre del oro!





© Nintendo

Kid Icarus: Uprising

Nintendo 3DS

Este juego es sin duda uno de los lanzamientos del año, también uno de los más difíciles de terminar en la máxima dificultad... Sí, adivinaste, para responder a este reto debes demostrarnos que terminaste el último nivel en intensidad nueve; si lo consigues, tienes un lugar asegurado en el salón de la fama.



Tatsunoko vs Capcom

Wii

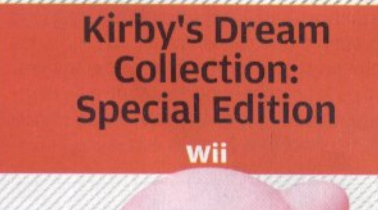
Nuestro amigo Sebastián Hernández, de Guadalajara, nos mandó su récord en el survival de **Tatsunoko vs Capcom**, donde usando a **Ken the Eagle** y a **Chun-Li** consiguió derrotar a 64 rivales de manera consecutiva. Una marca que va a ser difícil de superar con estos personajes, pero no imposible.



© Capcom

Kirby's Dream Collection: Special Edition

Wii





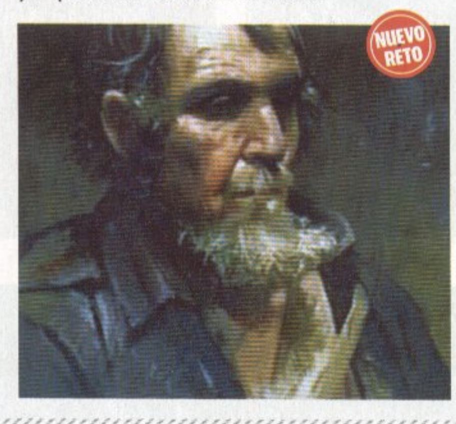
© Nintendo

Aprovechando el aniversario de este gran personaje de Nintendo te proponemos un reto bastante divertido: tienes que mandarnos tus mejores tiempos y marcadores para los minijuegos de **Kirby´s Super Star** y **Kirby 64: The Crystal Shards**, que a pesar de que en esencia son simples, lograr buenas marcas cuesta bastante trabajo, pero confiamos en que podrás hacerlo y compartirlos con nosotros.

Colors! 3D

eShop Nintendo 3DS

Les recordamos que pueden enviarnos sus creaciones en ese sensacional juego que se encuentra descargable desde la eShop. En él podrás pintar con ayuda del *Stylus* de la consola y dar vida a grandes obras; aprovecha su espectacular precio y sorprende al mundo con tu talento.



¡HAY ALGO NUEVO EN CAMINO... Y VIENE HACIA TI!



Conoce la renovada 

en diciembre

Revista Oficial de Nintendo

© Nintendo

CEMENTERIO de videojuegos



Por Panteón



Dry Bones

¡Más allá del miedo!

Por fin ha llegado este mes tan especial y representativo en el que recordamos a aquellos que se han ido. Este primero y segundo de noviembre celebramos el tradicional Día de Muertos, con todo nuestro estilo que nos caracteriza a los mexicanos, ¡y qué mejor que celebrarlo con un Cementerio especial para esta ocasión! Prepara tu pan de muerto, tu comida y bebida favoritas, y ponte cómodo para que disfrutes de este artículo que seguramente te divertirá bastante y al mismo tiempo te hará reflexionar sobre un par de cosas, pues veremos muchos temas relacionados y alusivos a esta fecha, claro está, ligado al entretenimiento electrónico. ¿Estás listo para la experiencia? ¡Comencemos!

¿Día de Muertos o Halloween?

Una de las cosas más notables de la celebración del Día de Muertos es que se le han mezclado ciertos elementos de la celebración del 31 de octubre de nuestros vecinos del Norte. A pesar de que el Halloween es una fiesta de Estados Unidos, muchos tienen la idea errónea de que es lo mismo que el Día de Muertos de nuestro país, cosa que no debería de ser. En el 1 y 2 de noviembre nosotros recordamos a nuestros seres queridos y hacemos celebraciones sobre la muerte misma, con innumerables formas de darle un toque desde solemne hasta humorístico a la idea de pasar a "mejor vida". Pero algunos detalles como el "pedir calaverita" se han introducido poco a poco dentro de la fiesta, así como las calabazas con velas. Quiero hacer notar que disfrazarse no es algo ajeno a la tradición, pues desde tiempos prehispánicos nuestros antepasados acostumbraban hacerlo en distintas ceremonias, aun cuando esto no tenía nada que ver con el festejo.

Seguramente estarás pensando que no debemos hacer absolutamente nada que no sea 100% mexicano, pero para ser francos muchas festividades son localizaciones de otras similares de otras culturas, entonces muy personalmente creo que efectivamente es preferible celebrar nuestro tradicional Día de Muertos sin mezclarlo con otras fiestas, pero tampoco podemos ponernos tan exigentes, pues de la mezcla de culturas se enriquecen los países. Claro que no diré Halloween, pues sería como referirme a mí mismo como *gamer*. También es importante mencionar que desde los principios de la humanidad el culto a los muertos ha estado presente en casi todos los pueblos, y aunque muchos son similares, el de nuestro país es uno de los más coloridos, lo que lo hace mundialmente famoso.



Las deliciosas calaveritas de azúcar son parte colorida de nuestra tradición del Día de Muertos. No deben faltar en cualquier ofrenda.



¿Qué mejor que un riquísimo Pan de Muerto con un espumoso chocolate caliente para pasar una noche tranquila este 1 y 2 de noviembre?

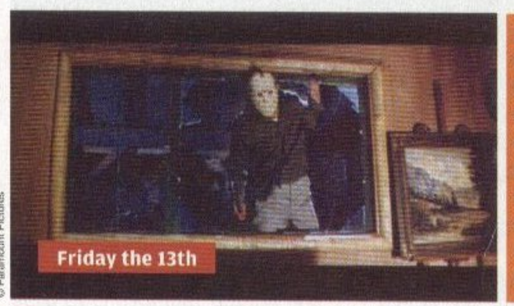
Sentir miedo es algo tan humano, que va de la mano con todos los tipos de entretenimiento existentes. No es de extrañarse que nuestras fobias y más íntimos temores se vean reflejados en la pantalla grande o chica, así como en los libros, videojuegos y nuestras tradiciones. ¡No dejes de investigar más sobre nuestras tradiciones para que las vivas intensamente!

¿Por qué nos gusta espantarnos?

Pasando a lo que el entretenimiento y diversión se refiere, espantarnos no sólo es parte importante de estas fiestas, con las bromas y disfraces, sino también a muchos nos gusta sentir esa adrenalina que se libera tras un buen susto sorpresivo. Ya sea en un parque de diversiones, viendo una película de terror o jugando un buen videojuego, sentir miedo siempre ha sido parte de la diversión, y qué mejor cuando vives la experiencia tú mismo, por esa razón un buen susto nos relaja y nos hace desestresarnos un poco de la rutina diaria, ¿a poco no te ha pasado que te tranquilizas tras asustarte?

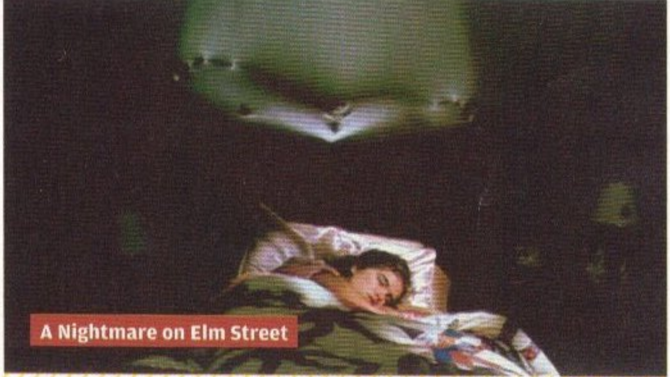
Por eso siempre es divertido poner una película de miedo en la noche, y más cuando está lloviendo, para completar la atmósfera de terror que aumenta la experiencia. No importa si estás acompañado de esa persona especial, tus cuates o solo en tu casa, siempre es agradable estar esperando al momento en el que el monstruo o maniático salte por la ventana o salga de imprevisto tras una puerta. Claro está que si ves una de las películas de **Friday the 13th** o **Nightmare on Elm Street**, estarás esperando los clásicos clichés que hasta reír nos hacen, como la rubia que se cae cuando la persiguen, el carro que no arranca, que los que nunca se salvan son los personajes de color y otros más, ¿a poco no?

Y hablando de los videojuegos en general, nos gustan tanto a los jugadores por la sencilla razón de que nos permiten vivir experiencias increíbles más allá de lo que una película lo hace. Si te preguntas que por qué digo esto, pues señalaré que no es lo mismo ver que el típico asesino persigue a la muchacha bonita por el bosque (mientras esperamos el momento del salto sorpresivo), que siendo tú al que van correteando, y que sabes que si no presionas el botón de salto en el momento correcto, serás la víctima y verás el horrendo letrero de GAME OVER. Por esta razón, los juegos nos hacen sentir más miedo, ansiedad y terror que una cinta, porque eres tú quien controla las acciones y vives la experiencia. Hay muchísimos títulos que nos gustan mucho por esta razón, y la maestría de los desarrolladores se puede apreciar cuando realmente saltas con un juego, como en uno de mis favoritos de siempre, el incomprendido título **Friday the 13th**, del legendario NES.

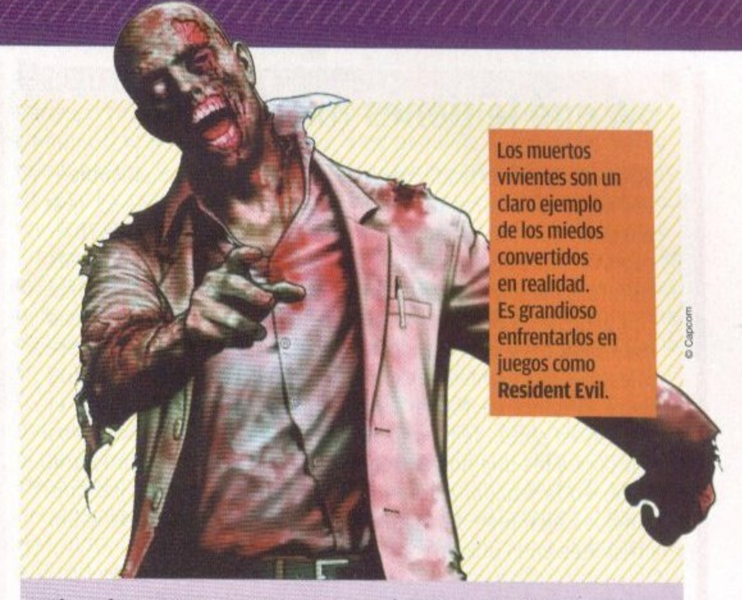

Friday the 13th

© Paramount Pictures

Las películas de terror nos han hecho brincar en más de una ocasión. No es de extrañarse que sean la inspiración de varios videojuegos para espantarnos.


A Nightmare on Elm Street

© New Line Cinema



Los muertos vivientes son un claro ejemplo de los miedos convertidos en realidad. Es grandioso enfrentarlos en juegos como **Resident Evil.**

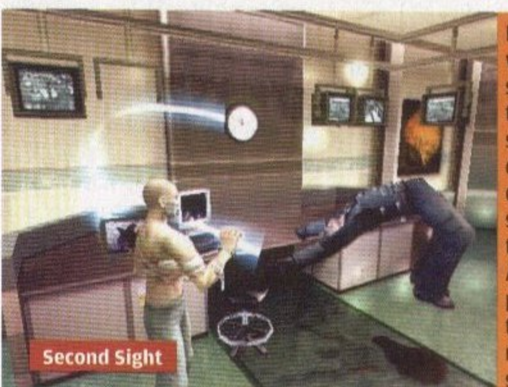
© Capcom

Si quieres pasar un gran Día de Muertos, debes organizar una fiesta en la que se vean películas, se cuenten historias y participen en algunos juegos de terror. ¡Se vale disfrazarse!

Terror y horror

En alguna ocasión hablamos acerca de estos dos términos y la diferencia entre ellos, pero rápidamente vamos a recordar -en aras del artículo- que el horror es básicamente el sentimiento que experimentamos cuando vemos o tenemos conocimiento de algo que nos parezca grotesco; mientras que el terror es lo que sentimos antes de que algo malo pase. Podría decirse que el terror es lo que sientes antes de que veas lo que te va a horrorizar; como ejemplo tenemos la típica situación de un **Resident Evil**, cuando vas por un pasillo oscuro, lleno de sangre y señales de lucha violenta, sientes terror. Pero cuando llegas y ves al zombi que lo ocasionó, en ese momento es cuando experimentas el horror.

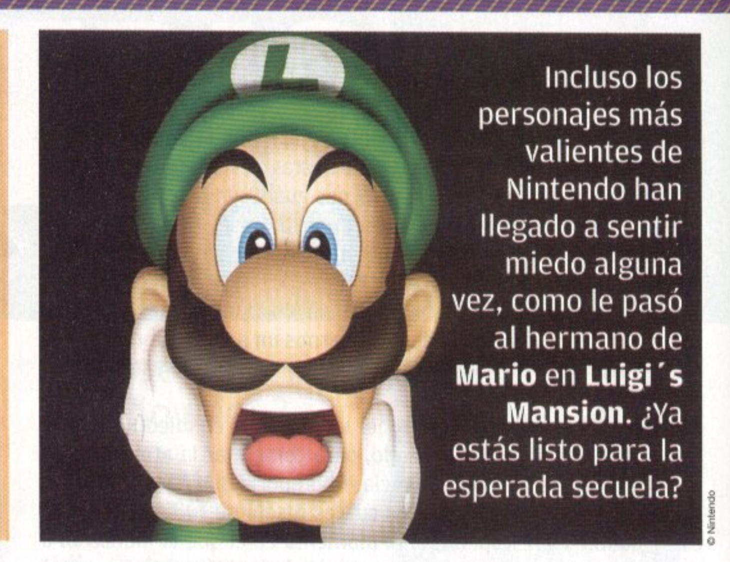
Expandiendo un poco el concepto y la definición, cabe mencionar que no necesariamente debe haber un maniático con una sierra para que se considere algo de terror u horror, pues aun una historia en la que se enfrente un tipo de miedo específico -sin necesidad de decesos- puede definirse dentro de estos dos conceptos. Un ejemplo es el juego **Second Sight**, en donde nos presentan una situación horrorizante en el que el protagonista debe enfrentar momentos de pánico sobre su memoria perdida y poderes mentales, y no hay zombis ni vampiros. Y por cierto, vale la pena ver algunos de esos personajes que moran en nuestros más profundos temores.


Second Sight

No todo en la vida es sangre y seres horrendos, también puedes sentir otros tipos de temores en los que los eventos sean los que te horroricen. Algunos títulos pueden ser muy terroríficos sin necesidad de un solo zombi.

¿A qué le tienes miedo?

Ya abordamos las tradiciones de este mes, que tienen cimientos en el culto a los muertos y lo que pasa después de que nuestros cuerpos dejan de respirar, pero hay que hacer hincapié en por qué esta práctica ha sido tan común en todas las culturas, pues aunque habemos quienes vemos a la muerte con alegría y solemnidad, hay quienes tienen otros enfoques muy distintos y que caen inclusive en el tabú. Una posible respuesta es que el miedo a la muerte es algo de lo más difundido entre la gente de todos los pueblos y, por ende, que sea el origen del culto. Sea como sea, la muerte es sólo uno de los temores a los que nos enfrentamos tanto en la vida cotidiana como en la ficción, así que vamos a ver algunos de los más famosos ejemplos de miedos, y de los cuales muchos están presentes en el entretenimiento electrónico.



© Nintendo

Fantasmas

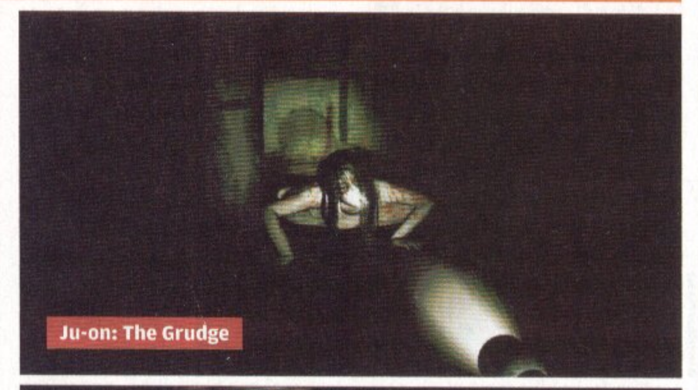
Los fantasmas son entidades que han perseguido al hombre a partir de que la idea de la vida después de la muerte fue pensada por primera vez. Podríamos decir que todos le hemos temido a los fantasmas por una y mil razones, especialmente si has tenido algún tipo de experiencia que consideres como un encuentro con un ser del "más allá". Dentro de la ficción nos hemos encontrado con una gran variedad de fantasmas que van desde los terroríficos espectros que aparecen cuando el sol se oculta hasta unos amigables como el popular fantasmita amistoso: **Casper**, quien desea hacer amigos y termina asustando.

Pero no es una sábana blanca lo que nos atemoriza, sino la idea de que uno de estos seres incorpóreos pueda llegar a hacernos algún tipo de daño. Es aquí donde entran espectros terroríficos como los del juego **Calling**, cuyas voces escuchas en tu celular. En **Cursed Mountain** te enfrentas a unos fantasmas que te rondan sin darte descanso y que en verdad te ponen la "carne de gallina". También existen otros más en juegos como **Fatal Frame**, y unos de los más temibles los que aparecen en **Ju-on: The Grudge**, que es adaptación de esta gran serie de películas japonesas de horror.



Los entes ectoplásmicos son terroríficos porque rara vez tienes una manera de acabar con ellos. Cuando entras a un lugar tenebroso, en lo primero que piensas es en los fantasmas, ¿no? Pues por eso son tan recurrentes en los videojuegos.

El porqué el miedo a los fantasmas radica más que nada en que son seres de los que no puedes escapar, pues poseen habilidades escalofriantes, como atravesar las paredes, poseer a las personas para que cumplan sus propósitos, y lo más terrorífico: que no puedes matarlos, pues ya están muertos. Afortunadamente, en algunos juegos es posible acabar con ellos gracias a poderes especiales o complejos artefactos que acaban con sus ectoplásmicas existencias, como en **Ghostbusters: The Video Game**, **Pac-Man** o **Luigi´s Mansion**. Puede parecer que son simples juegos para niños, porque los fantasmas no son los espeluznantes espectros de otros títulos, pero el punto a favor que les veo es que nos enseñan a no temerles y vencer el miedo que inherentemente nos han despertado desde siempre.





Muertos y no muertos

Los fantasmas son espíritus o manifestaciones traslúcidas de personas, animales o cosas, que por alguna razón están en nuestro plano, pero hay otro tipo de seres que también nos han infundido miedo y que abarcan una gran variedad de contrastes. Entre los primeros tenemos a los muertos vivientes típicos: los zombis, quienes son cadáveres de personas o animales que han sido traídos a la vida tras algún tipo de ritual, sustancia química o medios sobrenaturales, dependiendo de la ficción. Mientras algunos no son tan grotescos como en la cinta de culto **Night of the Living Dead**, de George A. Romero, otros tienen la apariencia física de cuerpos en descomposición que son verdaderamente horrorizantes, como los que hemos enfrentado en incontables ocasiones en la grandiosa -y tenebrosa- serie de Capcom: **Resident Evil**.

Los zombis han sido el elemento central de muchas historias literarias, siendo uno de los más famosos la **Criatura** de **Frankenstein**, quien fue reanimado usando métodos científicos, y posteriormente repudiado por su creador. También dentro de las historias de mi autor favorito, H.P. Lovecraft, encontramos muchos tipos de seres similares. El hecho de que los zombis sean tan temidos es porque son generalmente descritos como seres con poca o nula inteligencia que buscan solamente satisfacer el impulso fisiológico más básico: alimentarse; claro que esto varía según el medio, pero es el estándar que ha prevalecido. Debido a que son muy difíciles de eliminar, resulta terrorífico enfrentarlos, por lo que son muy populares en los videojuegos como **Castlevania**, **Dead Rising**, **The House of the Dead** y **Nightmare Creatures**, entre otros más.

Hay otros personajes que están muertos completamente y que no gozan de lo que podría interpretarse como "vida"; un


Nightmare Creatures


Castlevania 64


Killer Intinct

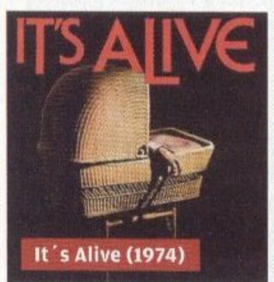
ejemplo son los esqueletos que hemos visto en la serie **Castlevania**, los stalfos de **The Legend of Zelda**, **Spinal** de **Killer Instinct**, **Dry Bones** y muchos más. A pesar de que no presentan la misma presencia que los zombis, son comúnmente usados como "peones" para servir a un nigromante o hechicero superior en los videojuegos, y hay personas que los encuentran terroríficos porque su sola imagen nos recuerda a la muerte en sí.

Dentro de esta categoría podría mencionar muchos ejemplos de seres similares, pero me enfocaré más que nada a un tipo de los no muertos más populares: los vampiros. Este tipo de "monstruo", como se le ha llamado en el séptimo arte, es sumamente difícil de vencer, pues además de que puede transformarse en muchas cosas, como lobos y niebla, puede hipnotizar a la gente, hacerla sus esclavos, tiene poderes ocultos y una inmortalidad que los hace muy inteligentes al tener la sabiduría de siglos. Pero tal vez lo que más atemoriza a la gente es la idea de que pueden tomar la forma de murciélagos, que son de los animalitos con fama de escalofriantes y la idea de que pueden valerse de sus dones para llegar hasta sus víctimas sin mucho problema en realidad.

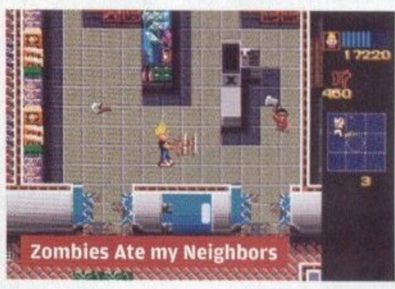
Pequeños horrores

Parece contradictorio que el miedo a monstruos gigantes no sea tan común como el que se le tiene a algo pequeño, pero así es. No conozco a nadie que le tenga miedo realmente a **Godzilla**, y los seres de gran tamaño despiertan más fascinación que miedo en realidad. Con esto me refiero a que he visto que las reacciones a los "pequeños horrores" son más fuertes que a cualquier otro elemento de lo escalofriante. Como ejemplo tenemos las muñecas, que a veces nos despiertan cierto temor y son usadas en los medios como forma de asustarnos pensando en que pueden volver a la vida, tal y como se ve en el juego **Calling**. Este tipo de miedo se denomina Pediofobia, y está presente en el cine en películas como **Child´s Play**, por ejemplo, cuyo personaje principal, **Chucky**, está parodiado en el juego **Zombies Ate My Neighborgs**. También recuerdo que **Resident Evil 4** se pensó con una trama paranormal para darle un giro al concepto de los zombis; después, se cambió al producto final que disfrutamos, pero indudablemente hubiera sido una experiencia aterradora enfrentar los horrores que se mostraron en los videos del juego en desarrollo, en donde son notable pequeños muñecos que te atacan sin cesar.

Como dato curioso y adicional, dentro de las fobias existe una en espacial llamada pedofobia, que es literalmente miedo a los niños, infantes o bebés. Es un trastorno relativamente raro, pero curiosamente siempre ha sido un tema recurrente usar algo de los niños como elemento para producir terror aún en personas que no padecen de esta fobia. Como ejemplo tenemos que incluir risas de niños, llanto de bebés o canciones infantiles en escenarios tenebrosos, lo cual aumenta en un grado sorprendente el sentimiento de intranquilidad y ayuda a que la atmósfera sea mucho más terrorífica. Los infantes o bebés han sido elemento clave en películas de terror y horror, como en la trilogía **It´s Alive**, de Larry Cohen (no vean el *remake*, es malísimo), o la famosa ronda que cantan las niñas en las películas **Nightmare on Elm Street**. Dentro de los juegos recuerdo una de las escenas más tenebrosas de todas, y es cuando exploras el castillo en **Conker´s Bad Fur Day**; las risas y los llantos de bebés son indudablemente el elemento clave para que sientas temor en esta escena.



It´s Alive (1974)


Zombies Ate my Neighbors

¿Aún con miedo?

Después de ver algunos de los exponentes más representativos del miedo estoy seguro de que ahora comprendes mejor por qué a veces sientes temor jugando tus videojuegos o viendo películas que crees que normalmente no te asustarían. Existen muchos tipos de fobias que son más comunes, como la aracnofobia, la cual también juega un papel importante en la celebración del Día de Muertos, pues es común adornar tu casa con telarañas y arañas de todos tamaños y colores. Obviamente no podemos mencionarlas todas, así como nos faltaría espacio para mencionar todos aquellos horrores que nos aguardan dentro de los videojuegos. Espero que te la pases muy padre en este mes, que comas un delicioso pan de muerto, tus calaveritas de azúcar y que organices una fiesta con películas de terror, disfraces y todo para que te diviertas en estas festividades. No olvides escribirme a: panteon@revistaclubnintendo.com y a mi cuenta de Twitter: @PanteonCN para que sigamos en contacto. ¡Feliz Día de Muertos!

FINALES



Las más emotivas conclusiones de títulos clásicos, aunque debes tener cuidado si piensas jugarlos: quizá haya cosas de las que aún no quieras enterarte.

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Super Nintendo

Luchando por el futuro

Sin duda, uno de los mejores juegos para el legendario Super Nintendo no sólo por su innovador *gameplay*, sino también por la trama que nos revelaba; simplemente espectacular. Todo comienza una noche lluviosa en el reino de Hyrule, cuando en una pequeña casa un joven de nombre **Link** tiene un sueño en el que la princesa **Zelda** lo llama. Despierta asustado, sin saber qué pasó, su tío le dice que se quede tranquilo, que él irá a ver qué ocurre en el castillo mientras el se queda en casa.

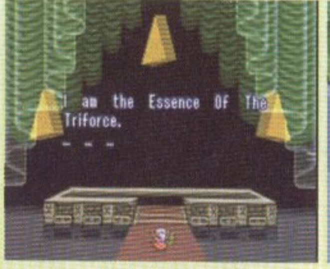
Link, como todo joven, no sigue las indicaciones y va atrás de su tío al castillo, ahí se da cuenta de que ahora él será el responsable de cuidar a la realeza, ya que su tío no puede continuar el viaje y le entrega la espada y el escudo. Logra poner a salvo a la princesa, pero no por mucho tiempo, ya que el mago **Agahnim** la secuestra, igual que a seis doncellas más. Ahora tu objetivo será liberarlas a todas.

En el camino **Link** conocerá varios amigos, como los Zora, quienes lo ayudarán en su jornada con unas aletas, además de otros personajes como el niño de la ocarina, quien regalará a **Link** este instrumento para que consiga viajar fácilmente por todo el reino... pero no todo es agradable, el destino también lo colocará frente a **Ganon**, la verdadera identidad de **Agahnim**, quien desea apoderarse de Hyrule.

La única manera de enfrentarse a este terrible ser es consiguiendo las flechas de plata, que sólo se obtienen en el Dark World, al que **Link** debe viajar sin importar los peligro si desea volver a ver con vida a **Zelda** y al resto de doncellas. Su esfuerzo tiene recompensa cuando logra ver a la hada que le entrega las flechas de plata, ahora no hay obstáculos entre él y **Ganon**, a quien enfrenta en el interior de una pirámide luego de varios ataques con la Master Sword. Todo queda listo para el embate final, la flecha de plata que acaba con el tirano y entrega a Hyrule y sus habitantes, una nueva oportunidad para cotinuar con sus vidas y ser felices.



Las doncellas siempre te guiarán en la dirección correcta para continuar tu destino.





"Si una persona de buen corazón toca la Trifuerza, sus deseos se harán realidad..."





Al final del juego recuerdas a todos los personajes que conociste en la aventura, algunos ya tienen nuevos roles en el pueblo, lo que te dejará con una gran sonrisa al saber que los ayudaste.



Resident Evil 3: Nemesis

Nintendo GameCube

La bella **Jill Valentine** sabe bien que su destino no parece ser el más afortunado, pero luchará hasta el último segundo para intentar cambiarlo.

El último escape

Han pasado ya algunos días desde que los equipos especiales Alpha y Bravo, de los S.T.A.R.S., decidieron investigar los sucesos en la mansión **Spencer**, el virus está fuera de control y ahora los zombis están por toda Raccoon City. En cada rincón hay sobrevivientes, uno de ellos es **Jill Valentine**, quien sabe que por las circunstancias está ante la misión de su vida: escapar o morir en el intento de la ciudad.

Al recorrer las calles, **Jill** sabe que las posibilidades serán pocas, zombis plagan la calle, se encuentra con algunos viejos amigos del escuadrón, lo que por un momento le hace creer que la pesadilla terminaría, pero estaba por comenzar, por materializarse en Nemesis, el arma biológica que Umbrella estaba desarrollando, un monstruo que termina con todo a su paso, que a diferencia de los zombis y otras criaturas tiene cierto grado de inteligencia, que incluso le permite usar una bazuca.

Uno de los miembros de S.T.A.R.S., **Carlos**, se convierte en el héroe cuando **Jill Valentine** es infectada por el virus. Parece que será un zombi más que deambulará por las calles, pero no, **Carlos** logra llegar al hospital de la ciudad, obtener el antídoto y de paso escapar de **Nemesis** una vez más, todo para darle una nueva esperanza a su compañera, **Jill**, quien sabe que lo peor aún está por venir, pero tiene nuevas fuerzas para enfrentar el peligro.

El destino los lleva a enfrentar a **Nemesis** una vez más en el parque central, **Jill** logra derrotar a la temible criatura de una vez por todas, pero esto aún no ha terminado. Un misil se dirige a **Raccoon City**, el gobierno quiere terminar con el problema de raíz, así que tanto **Carlos** como **Jill** corren a un helicóptero, tienen poco tiempo antes de que el impacto los impida escapar, pero por fortuna lo logran, sólo atestiguan a lo lejos cómo la ciudad es destruida; sin embargo, el terror no terminaría ahí...

© Capcom



"Es la última oportunidad para la ciudad, y también mi última oportunidad, mi última oportunidad para escapar..."
Jill Valentine

La batalla final es una de las más complicadas de la serie, pero también de las más emocionantes. Una gran experiencia que debes jugar.





Tales of the Abyss
Nintendo 3DS

Tienda de grados
Luego de completar el juego y salvar posteriormente a los créditos, carga el archivo finalizado. Notarás que tiene una estrella. Ahora podrás entrar a la Grade Shop, donde puedes comprar objetos adicionales que afectan tu siguiente juego a través de los Grade Points que consigas en las batallas.

EFECTO	PASSWORD
Mitad de experiencia	10 Grade.
Experiencia 10x	3000 Grade.
Experiencia 2x	1000 Grade.
Glad 2x	600 Grade.
Reduce el HP inicial por 150	10 Grade.
Muestra la sinopsis desde el inicio	10 Grade.
Grade doble incrementa y decrementa	100 Grade.
Aumenta límite máximo de ítems a 20	400 Grade.
Aumenta la velocidad de llenado de Over Limit	450 Grade.
Incrementa el HP inicial por 500	250 Grade.
Hereda habilidades AD	900 Grade.
Hereda las artes aprendidas	1000 Grade.
Hereda el uso de artes	100 Grade.
Hereda la información de batalla	10 Grade.
Hereda la capacidad de núcleos	500 Grade.
Hereda el disco de información del personaje	10 Grade.
Hereda el libro de datos del coleccionista	10 Grade.
Hereda la habilidad de cocinar	50 Grade.
Hereda las cámaras FS	150 Grade.
Hereda el Gald	1000 Grade.
Hereda los diversos ítems	500 Grade.
Hereda los datos de los minijuegos	10 Grade.
Hereda las recetas	50 Grade.
Hereda los ítems especiales	10 Grade.
Hereda los títulos	500 Grade.
Hereda la información del mapa mundial	10 Grade.
Hereda los bonos de combo	50 Grade.

Rhythm Heaven Fever
Wii

Activa los Endless Games para dos jugadores
Hay diferentes modalidades para que participes con alguno de tus amigos. Para lograrlo, necesitas conseguir las medallas Duo de los juegos de dos jugadores en lugar de obtener las medallas normales. Primero selecciona la flecha inferior derecha, y después el botón púrpura.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Bossa Nova	Consigue las ocho medallas Duo.
Clap Trap	Obtén una medalla Duo.
Kung Fu Ball	Junta cuatro medallas Duo.
Mochi Poundingq	Consigue dos medallas Duo.
Pirate Crew	Obtén seis medallas Duo.
Normal 81-85	Completa 78 puzzles normales.

Nuevos Endless Games
En este tipo de juegos no hay un final específico, pues se trata de que avances hasta que seas eliminado.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Endless Remix	Obtén puntuación perfecta en los 50 juegos.
Lady Cupid	Consigue 32 medallas.
Mr. Upbeat	Junta tres medallas.
Munchy Monk	Consigue 23 medallas.
Wake-Up Caller	Obtén 11 medallas.

Habilita juegos extra
Cuatro juegos de la versión original de Game Boy Advance **Rhythm Tengoku**, pero ahora remasterizados.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Power Calligraphy	Consigue 41 medallas.
Sneaky Spirits	Obtén 38 medallas.
Tap Trial	Reúne 44 medallas.
The Clappy Trio	Junta 35 medallas.

Activa los Rhythm Toys
Los Rhythm Toys son pequeños extras que podrás conseguir para ampliar tu experiencia de juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Hi-Hat	Consigue 14 medallas.
Police Call	Obtén 7 medallas.
Rhythm Fighter	Junta 21 medallas.
Toy Car	Consigue una medalla.



Mario Tennis Open

Nintendo 3DS

© 2012 Nintendo

Personajes secretos

Si quieres completar tu juego, actualiza tu lista de tenistas al realizar las siguientes acciones.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Baby Mario	Completa 1-3 en el The Super Mario Tennis Special Game.
Baby Peach	Termina el nivel Pro Rings del Ring Shot Special Game.
Dry Bowser	Finaliza el nivel Inksplosion en el Ink Showdown Special Game.
Luma	Acaba el nivel Superstar del Galaxy Rally Special Game.

Activa nuevos trajes

Cambia la imagen de tus personajes principales y completa los secretos del juego.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
Traje de Bee Mario	Transforma a ocho personajes Mario en estrellas.
Traje de Birdo	Derrota a un oponente Ace en un encuentro de exhibición individual.
Traje de Boo	Compra 100 ítems diferentes en la Item Shop.
Traje de Bowser	Consigue 50 Victory Medals en los Online Multiplayer Open Matches.
Traje de Bowser Jr.	Gana 20 Victory Medals en los Online Multiplayer Open Matches.
Traje de Cloud Mario	Transforma a 10 personajes Mario en estrellas.
Traje de Daisy	Junta 700 Ring Points en Ring Shot Callenge con otro jugador.
Traje de Diddy Kong	Encuéntrate con 20 personajes Mii vía Streetpass.
Traje de Donkey Kong	Encuéntrate con 50 personajes Mii vía Streetpass.
Traje de Dry Bowser	Gana 100 Victory Medals en los Online Multiplayer Open Matches.
Traje de Fire Mario	Transforma a dos personajes en estrellas.
Traje de Goomba	Agrega 100 ítems a los anaqueles de la Ítem Shop.
Traje de Koopa Troopa	Gana 10 encuentros consecutivos en StreetPass.
Traje de Luigi	Conquista el Star Final Cup Tournament en Dobles.
Traje de Luma	Junta 1,500 monedas en el juego especial Galaxy Rally Challenge.
Traje de Mario	Finaliza el Star Final Cup Tournament en modo individual.
Traje de Peach	Reúne 800 Ring Points en el Ring Shot Callenge.
Traje de Petey Piranha	Alcanza los 50 regresos en el Ink Showdown Challenge.
Traje de Propeller Mario	Transforma a cinco personajes en estrellas.
Traje de Shy Guy	Gana 20 encuentros consecutivos mediante StreetPass.
Traje de Tanooki Mario	Transforma a 15 personajes Mario en estrellas.
Traje de Toad	Consigue un total de 50,000 monedas.
Traje de Waluigi	Junta 800 monedas en los niveles 2-4 de Super Mario Tennis.
Traje de Wario	Reúne 800 monedas en los niveles 1-4 de Super Mario Tennis.
Traje de Wiggler	Obtén un total de 5,000 puntos en los Online Multiplayer Open matches.
Traje de Yoshi	Utiliza el código especial QR de la página oficial de Nintendo.

Habilita nuevos torneos

Consigue nuevos torneos para que continúes con la emoción de este fantástico deporte.

SECRETO	CÓMO CONSEGUIRLO
1-Up Mushroom Cup	Conquista las cuatro copas del World Open.
Banana Cup	Termina el torneo Flower Cup.
Champions Cup	Acaba el torneo Banana Cup.
Final Cup	Finaliza el torneo Shell Cup.
Flower Cup	Conquista el torneo Mushroom Cup.
Ice Flower Cup	Termina el torneo 1-Up Mushroom Cup.
Shell Cup	Acaba el torneo Ice Flower Cup.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Theatrhythm Final Fantasy



Nintendo 3DS

Passwords CollectaCard

Ve a Museum, luego a Collection y finalmente en Password ingresa los datos deseados para activar la CollectaCard. Cada clave puede ser utilizada una sola vez, reconocen tanto letras mayúsculas como minúsculas. Si ya cuentas con la tarjeta activada, al activar el código ganarás un nivel adicional para ésta.

EFECTO	PASSWORD
01 Warrior of Light	Warrior of Light
01 Warrior of Light	Sarah's Lute
01 Warrior of Light	Class Change
02 Firion	Cyclone
02 Firion	Wyvern
02 Firion	Wild Rose
03 Onion Knight	Unreleased
04 Cecil	Dark Knight
04 Cecil	Holy Paladin
04 Cecil	Brothers
05 Bartz	Rides Boko
05 Bartz	Boko loves Koko
05 Bartz	I am Bartz
06 Terra	Slave Crown
06 Terra	Flowered tights
06 Terra	Magitek Armor
07 Cloud	Lifestream
07 Cloud	Former SOLDIER
07 Cloud	Hardy-Daytona
08 Squall	Lionheart
09 Zidane	Beloved Dagger
09 Zidane	Zidane Tribal
09 Zidane	Tantalus
10 Tidus	Jecht Shot
10 Tidus	Final Summoning
10 Tidus	Zanarkand Abes
11 Shantotto	Ohoho!
11 Shantotto	Unmarried
11 Shantotto	Pain 101
12 Vaan	Alone in the world
13 Lightning	Guardian Corps
13 Lightning	The White Knight
13 Lightning	Serah's sister
14 Princess Sarah	Beloved princess
14 Princess Sarah	Hostage

© 2012 Square Enix

EFECTO	PASSWORD
14 Princess Sarah	Cornelia
15 Minwu	An urban turban
15 Minwu	Likes canoeing
15 Minwu	White Mage
16 Cid	The Enterprise
17 Rydia	Pyrophobia
18 Faris	Beautiful pirate
18 Faris	Princess of Tycoon
18 Faris	Friend to Syldra
19 Locke	Bandana man
19 Locke	Hates mushrooms
20 Aerith	Cetra
20 Aerith	A DA-TE!
21 Seifer	Another gunblade
21 Seifer	Disciplinary Committee
22 Vivi	Black Mage
22 Vivi	Doesn't like heights
22 Vivi	Master Vivi
23 Yuna	Y.R.P.
23 Yuna	The Gullwings
23 Yuna	Eternal Calm
24 Prishe	Feed me
25 Ashe	Amalia?
25 Ashe	Then steal me.
25 Ashe	Dawn Shard
26 Snow	Do-rag
26 Snow	Sis!
26 Snow	Serah!
27 Kain	Cecil's best friend
27 Kain	Son of Richard
28 Sephiroth	One-winged angel
28 Sephiroth	Black Materia
28 Sephiroth	Masamune
29 Cosmos	The Great Will
29 Cosmos	Goddess of Harmony
30 Chocobo	Fat Chocobo
30 Chocobo	Kweh! KWEH!
30 Chocobo	Gysahl Greens
31 Moogle	Red pompom
31 Moogle	Bat wings
32 Shiva	Ice Queen
32 Shiva	Diamond Dust
32 Shiva	Heavenly Strike
33 Ramuh	Judgment Bolt
34 Ifrit	Hellfire
35 Odin	Zantetsuken
35 Odin	Sleipnir's rider
36 Bahamut	Mega Flare
36 Bahamut	Rat tail
37 Goblin	Goblin Punch

© 2012 Square Enix

EFECTO	PASSWORD
38 Bomb	BOOM!
38 Bomb	Three strikes
39 Green Dragon	Not just green
39 Green Dragon	Another tail?
39 Green Dragon	Dangerous breath
40 Malboro	Darkness, Silence, Poison
40 Malboro	Drooling Daisy
40 Malboro	Bad breath
41 Behemoth	Surprisingly regular
42 Black Knight	Unbeatable?
42 Black Knight	Yoichi Bow
42 Black Knight	Sun Blade
43 Iron Giant	What's under the armor?
43 Iron Giant	Reaper
43 Iron Giant	Strongest small fry
44 Hein	Barrier Shift
44 Hein	Elemental weakness
45 Ahriman	Good at magic
46 Xande	Mortality
46 Xande	Libra!
47 Flan	Weak against Mages
48 Scarmiglione	Sssrrr...
48 Scarmiglione	Blighted Despot
49 Cagnazzo	Drowned King
50 Barbariccia	Maelstrom
51 Rubicante	Autarch of Flame
52 Magic Pot	What's in the pot?
52 Magic Pot	Miss!
53 Tonberry	Everyone's Grudge
53 Tonberry	Voodoo
53 Tonberry	Knife and lantern
54 Gilgamesh	Big Bridge
54 Gilgamesh	Bartz's rival
55 Enkidu	White Wind
55 Enkidu	Vampire
56 Omega	Wave Cannon
57 Shinryu	Ragnarok
57 Shinryu	Tidal Wave
58 Cactaur	1000 Needles
58 Cactuar	10000 Needles
58 Cactuar	Gigantuar
59 Hill Gigas	Once a Giant
59 Hill Gigas	Magnitude 8
60 Ultros	Mr. Typhon
60 Ultros	I AM an octopus!
61 Deathgaze	Level 5 Death
62 Kefka	I just can't believe it!
62 Kefka	Heartless Angel

EFECTO	PASSWORD
62 Kefka	Life... Dreams... Hope...
63 Ultima Weapon	Shadow Flare
63 Ultima Weapon	Bribes welcome
64 Jenova Synthesis	Countdown to Ultima
64 Jenova Synthesis	Mother
64 Jenova Synthesis	Calamity from the Skies
65 Safer Sephiroth	I am the chosen one!
65 Safer Sephiroth	Pale Horse
65 Safer Sephiroth	Super Nova
66 Esthar Soldier	Bodysuit
66 Esthar Soldier	Shotgun
66 Esthar Soldier	Terminator
67 Gesper	Defective weapon
67 Gesper	Black Hole
67 Gesper	Degenerator
68 Pupu	UFO?
68 Pupu	Elixir please!
69 Black Waltz No. 3	Triple time
70 Ozma	The round guy
70 Ozma	Curse, Meteor, Doomsday
71 Anima	Seymour's mother
71 Anima	Pain
72 Seymour Natus	One of the Guado
73 Gigas	Loves rocks
73 Gigas	Qufim Island
74 Shadow Lord	The Crystal War
74 Shadow Lord	Xarcabard
74 Shadow Lord	Implosion
75 Bangaa Thief	One of the Bangaa
75 Bangaa Thief	Hates water
76 Mandragoras	Too cute to hate
76 Mandragoras	Sochen Cave Palace
76 Mandragoras	Rogue Tomato
77 Judge	Gabranth
77 Judge	Basch's younger twin
77 Judge	Judge Magister
78 Psicom Enforcer	The Hanging Edge
78 Psicom Enforcer	The Purge
79 Manasvin Warmech	Annihilator
79 Manasvin Warmech	Targeting
79 Manasvin Warmech	Crystal Rain
80 Adamantoise	Earth Shaker
80 Adamantoise	Platinum Ingot
80 Adamantoise	Trapezohedron
81 Chaos	Demonsdance
81 Chaos	God of Discord
81 Chaos	Know despair!

© 2012 Square Enix

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Rampage Total Destruction
Wii

Passwords
Presiona los botones - y + al mismo tiempo en el menú principal para desplegar la pantalla de ingreso de códigos. Después, ingresa uno de los códigos abajo listados. Si todo resulta bien, escucharás el sonido de un monstruo, que confirmará el código. Cabe mencionar que los códigos no son permanentes.

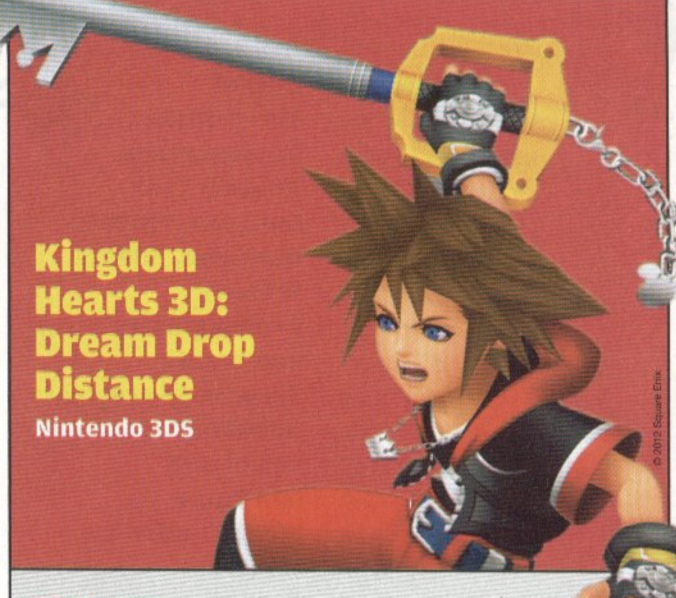
LOGRO	PASSWORD
Todos los monstruos habilitados	141421
Demo Mode con dos monstruos aleatorios	082864
Cancela todos los códigos activos	000000
Display Game Version	314159
Instant Demo Mode con dos monstruos aleatorios	874098
Invencible a ataques militares	986960
Obtén todas las mejoras de habilidades	011235
Destruye un edificio de un solo impacto	071767
Activa todas las ciudades	271828
Observa los créditos	667302
Ve el tema final	667301
Ve el tema de apertura	667300

AiRace
DSi Ware

Activa las clases y aeroplanos
Completa el modo campeonato del juego para activar las siguientes naves y las carreras en sus respectivas clases:

EFECTO	PASSWORD
Clase II - Delta 21 (Vought F4U Corsair)	Completa la Clase I - Race V
Clase II - Fatboy (Brewster F2A Buffalo)	Finaliza la Clase I - Race V
Clase II - Sky Warrior (Supermarine Spitfire)	Acaba la Clase I - Race V
Clase III - Guardian (Mikoyan-Gurevich MiG-17 Fresco)	Termina la Clase II - Race VI
Clase III - Interceptor (Messerschmitt Me-262)	Acaba la Clase II - Race VI
Clase III - Razor (Yakovlev Yak-17 Feather)	Completa la Clase II - Race VI

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Nintendo 3DS


© 2012 Square Enix

Trofeos
Se necesitan siete (trofeos) para activar el final secreto en el modo Standard y cinco en el modo Proud.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Badge of Pride	Termina la historia en el modo Proud.
Critical Praise	Completa la historia en el modo Critical.
Daring Diver	Anota más de 7,500,000 puntos en el modo Dive.
Dream Pleaser	Maximiza cada uno de los niveles de la Spirit's Affinity.
Frequent Friend	Pon, por lo menos, 30 Link Portals.
In the Clear	Acaba la historia.
In the Munny	Junta 5,000 en dinero.
Keyslinger	Aniquila a 2,500 Dream Eaters.
King of Rush	Consigue el primer lugar en cada copa Flick Rush.
Memento Maniac	Guarda -por lo menos- 20 fotos mientras te vinculas con espíritus.
Motion Slickness	Derrota a 1,000 enemigos mientras estás en Flowmotion.
Portal Champ	Completa cada uno de los Special Portal y Secret Portal.
Pro Linker	Enlázate con tus espíritus por lo menos en 50 ocasiones.
Reality Shifter	Vence a 50 enemigos usando el Reality Shift.
Spirit Guide	Consigue por lo menos un espíritu de cada uno.
Stat Builder	Maximiza cada habilidad Star-Boosting.
Stop Drop Roller	Acumula 2,000 Drop Points.
Treasure Seeker	Encuentra todos los tesoros.

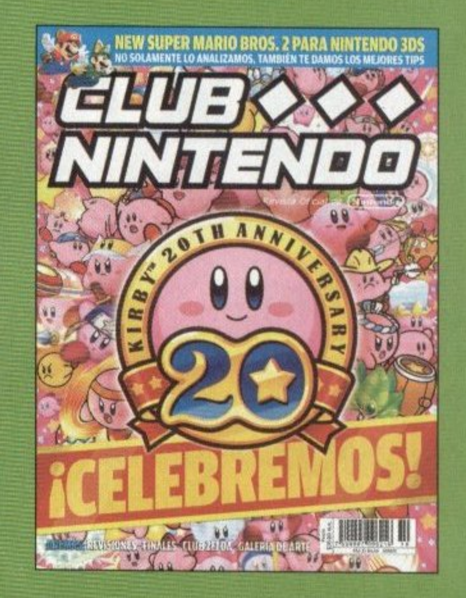
Suscríbete hoy mismo a

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

Obtén 25% de descuento

Sobre el precio normal de $360



Recibe 12 ejemplares al año por sólo $270

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90
o al 01 800 849 9970

¡Con gusto te atenderemos!

Hazlo *on-line* en
clubnintendo.tususcripcion.com

Vigencia: Diciembre 14 de 2012 CLUB21/11-4635

CLUB NINTENDO

Estamos por cerrar el año y vemos que las ganas de ver publicadas sus colecciones sigue en aumento. Nos da muchísimo gusto recibir sus fotografías mostrando cómo viven la pasión por Nintendo y Club Nintendo, y qué mejor que compartir las imágenes con el resto de la comunidad. Recuerden siempre incluir sus datos completos, así como una breve historia de la imagen que envíen o nota que quieran resaltar.

Ésta es la cuenta de correo electrónico a la que deben mandar sus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerden que para que garanticen su llegada las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Grandes seguidores de la revista Club Nintendo

Y coleccionistas de consolas y juegos



Edmundo Ávila, de México, DF, nos manda la foto de su colección de revistas y juegos que disfruta junto con sus hijos, Alexis, Andrick, Miguel, Axel y Sebastián.



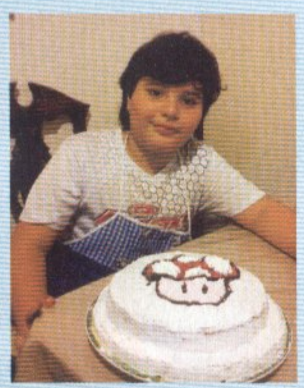




Desde Durango, Antonio Serrano nos envía su foto de revistas y juegos de Nintendo. Él inició su colección desde la revista número 1, y su videojuego favorito es **TLOZ**.

Creatividad y sabor

Pastel de **Toad**



Ian Mora Núñez nos comenta que horneó este pastel como un tributo a la serie **Super Mario**. Sus personajes favoritos son: **Mario** y **Link**.

The Legend of Zelda

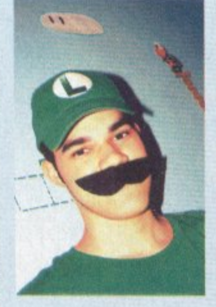
Grandes clásicos

Adrián Brown Gómez se declara como uno de los seguidores de **TLOZ** más grandes. Checa toda la colección de juegos y artículos que ha juntado.



Fan de los videojuegos

Cosplay de **Luigi**



Ramsés José Bencosme nos presume su vestimenta de **Luigi**. ¿Ya se fijaron que el fondo de la imagen también hace referencia al Reino Hongo?

Sin lugar a dudas, TLOZ, serie creada por Miyamoto, es de las más épicas

Échenle ojo a los diferentes *cosplay* de este mes.



Circe Mariana Dávila nos muestra su atuendo de El Héroe del Tiempo, con escudo y espada, así como la famosa ocarina que es fundamental para transportarse en el juego. ¡Gran *cosplay*!

Diego MG comenta que él mismo hizo su traje de **Link**, desde la túnica hasta la espada y escudo. Muy buen trabajo, esperamos que pronto mandes fotos de más personajes.





Carlos Adrián García desarrolló un proyecto para su escuela utilizando a personajes de Mushroom Kingdom. Espero que sus maestros les hayan calificado bien por el esfuerzo.

Colección

Revista CN



Emanuel Rangel decora su cuarto con este gran póster de Zelda, además de enseñarnos su colección de juegos.



Colección

Seguidor Nintendo



Boris Palacios tiene una gran coleccíónd de figuras y juegos que desea compartir con todos nosotros.



Colección RPG

Clásicos



Enrique Urquidez nos presume sus juegos para Wii, **Xenoblade** y **The Last Story**, ambos obras maestras del género RPG.

Colección CN

Realidad virtual

Doncella Hierro nos manda su foto con algunas revistas Club Nintendo y figuras virtuales gracias a su Nintendo 3DS.



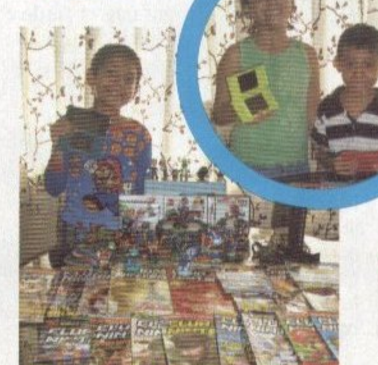
Colección

Club Nintendo

Nuestra amiga Cindy nos manda esta foto donde podemos apreciar algunas revistas CN y sus videojuegos favoritos.

Colección

Nintendo DS

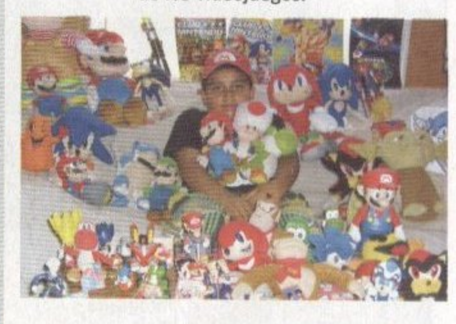


Aquí tenemos a Gaby Martínez con su hermano, mostrándonos las consolas donde más horas pasan jugando, la portátil de doble pantalla de Nintendo y el Wii, además de CN.

Colección

Figuras

Katy nos manda esta foto para presumirnos su gran colección de peluches de personajes del mundo de los videojuegos.

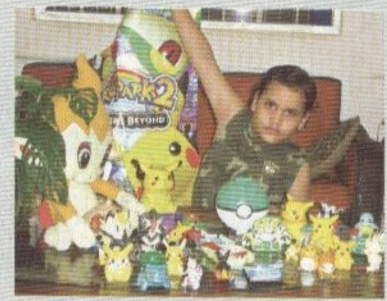


Pokémon

Maestro entrenador

Te presentamos la colección de José Alberto Vera, quien es gran aficionado a Pokémon, como queda demostrado en esta foto.





Juan Alberto Sampson también es parte de la fiebre amarilla, le encanta coleccionar figuras de estos simpáticos personajes de Nintendo.

Pequeños jugadores

Nueva generación

Aquí tenemos otra muestra de que las nuevas generaciones están con Nintendo, sus consolas conquistan a chicos y grandes, como queda de manifiesto en esta fotografía de Jhony Palma.





CHARLY Kids

Con Charly Kids, escoge el estilo que más te acomode. Con sus divertidos diseños podrás elegir un calzado con luces y sonido o que brilla en la oscuridad, con padrísimos personajes o simplemente un zapato cómodo ¡Que se quita y se pone rapidísimo!

Encuéntralos en tiendas Charly y zapaterías de prestigio.

www.charlykids.com.mx

El plomero más popular de los videojuegos y sus fans de hueso colorado

Sin duda, todo un ícono y referencia en los videojuegos



Benjamín Zapata López, de Santiago de Chile, tiene 13 años y sus títulos favoritos son: **Kirby**, **The Legend of Zelda**, **Super Mario Bros.**, **Pokémon** y varios más.



Andrés Abad nos platica que siempre se ha considerado fan de Nintendo, en especial de los juegos de **Super Mario**, de quien tiene una gran colección.

Angel Gabriel Kuc Castilla nos escribe desde Campeche para mostrar su colección de juegos que va desde el SNES hasta el Wii, con todo y colección de **Guitar Hero**.

Héctor Alexis González es fanático de los plomeros de Nintendo, pero en especial le agrada **Luigi**; para demostrarlo, nos manda esta fotografía con su *cosplay*.

Iker Hernandez tiene nueve años de edad. Su personaje favorito es **Super Mario** y le encanta jugar **Super Mario 64**, así como construir figuras con distintos bloques.

Ingrid de Avalos nos envía la foto de sus hijos, Otto y Sebas. Ellos no se pierden ningúna edción de la revista Club Nintendo.



Ésta es la fotografía de Lorenzo Antonio Dávila. Es un gran admirador de **Super Mario** y le gusta coleccionar revistas y dibujar.

Emmanuel Reyes nos escribe desde República Dominicana. Comenta que no hace mucho comenzó su colección de Nintendo.





Micaela Cáceres vive en Arica, Chile, tiene seis años y le encantan los videojuegos clásicos. En la foto incluso podemos ver un SNES, Nintendo 64 y Wii.

Alberto Rodea tiene cuatro años y es seguidor y fan de los videojuegos, en especial de **Super Mario Bros.**, de quien colecciona todo tipo de artículos especiales.



Equípate con lo mejor

Paquete de vacaciones

Nuestros amigos de dreamGear nos presentan este combo de accesorios para disfrutar por completo de **Wii Sports Resort**. ¡Mejora la experiencia de juego!





Manuel Morales gusta de coleccionar todo lo relacionado con **Mario**, se nota que es el personaje más querido de los fans de Nintendo.

Byron y Braulio Sepulveda comparten el gusto por leer Club Nintendo y se declaran fans de la revista. ¡Gracias por seguirnos!



A Andreas Granda de 11 años, y Roger Granda de 14, les gusta coleccionar la revista Club Nintendo y las consolas ya sean portátiles o caseras.







Con sólo seis años de edad, Celeste Palomino ya es toda una seguidora oficial de Club Nintendo. Muchas Gracias por leernos.

Aquí les presentamos el arte del mes

El talento de nuestros lectores



Víctor Manuel Castillo nos sorprende con este gran trabajo en el que muestra a **Link** con **Navi** esperando por la gran aventura de sus vidas; sin duda, asombroso.



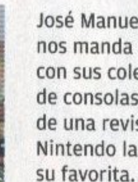
Emily Mora, gran seguidora de **Zelda**, nos manda este original dibujo donde podemos apreciar dos líneas de tiempo diferentes.



Hilario David López dibujó con maestría al héroe del tiempo, siempre listo para una gran aventura.



Joaquín Antonio nos manda esta interesante imagen donde podemos apreciar varios elementos de la serie de **Zelda**.



Amelia Zapata nos manda este gran dibujo de Zelda en compañía de un Neburí, lista para comenzar la aventura.

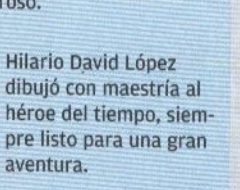


"Rickby" nos manda este divertido dibujo que parece capturar uno de los momentos de **Super Smash. Bros**.

Arte

Entre princesas

Nuestra amiga Raquel Melchor nos manda este gran dibujo con dos de las princesas de los juegos de **Mario**, **Peach** y **Rosalina**.





Annelore Paschuan es una verdadera artista, de verdad. Admiramos el gran trabajo que nos mandó, ojalá que pronto nos sorprenda.

Colección

Gran videojugador

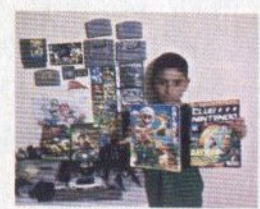
Nuestro amigo José Gerardo nos muestra su colección de juegos de Nintendo GameCube, Wii y algunos accesorios increíbles.



Colección

Lector Club Nintendo

José Manuel Carrillo nos manda esta foto con sus colección de consolas además de una revista Club Nintendo la cual es su favorita.



Colección

Pósters CN



Adornando la habitación de Samu Fuentes aparecen algunos pósters de Club Nintendo, además de sus consolas favoritas.



Si quieres ser el más cool de tus amigos y divertirte al máximo, ¡tienes que tener tus CHARLY con LUCES! son súper cómodos y lo mejor es que ¡tienen unos súper diseños!. Ven a nuestras tiendas Charly o zapaterías de prestigio.

ENCUENTRA TU PAR en www.charlykids.com.mx

Colección CN

Gran seguidor

Una colección más de Club Nintendo con algunos juegos de Nintendo DS, enviada por Esteban Sánchez, gran seguidor de Nintendo.



¡LLÉVATE DE REGALO EL CONTENIDO QUE QUIERAS AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL!

al 42222

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...



Costo por suscripción: $30.26 IVA incluido. Renovación automática semanal.





TWIT Lo de hoy es twittear, aplícate y llévate el auténtico Phone Tweet

VUVUZELA Convierte tu celular en una VUVUZELA con solo tocar un botón.

LOGICA Conoce tu nivel Intelectual y compite con tus amigos.

OVNI Diviértete con el juego del fenómeno ovni.

INSECTO Ayuda a Beetle Bug a rescatar a sus pequeños.

LEY Conoce las leyes de Murphy.

GAS ¡Bromea con tus cuates!

COPA Juega contra los mejores equipos de soccer de la copa mundial.




MENTIRAS ¡Descubre si te mienten o te dicen la verdad!

CUERNO Con el detector de cuernos nadie te será infiel.

CUERPO Tú también puedes tener un cuerpo de diez.



ENCANTADOR Con la ayuda de César Millán aprende cómo guiar mejor a tu perro.

FALSA Záfate de una reunión o momento incómodo con una llamada falsa.

Estos productos son sólo para diversión.

DE REGALO

Envía CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP ENCANTADOR

JUEGOS

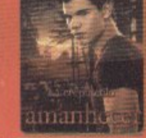
DE REGALO



REX ¡Únete a este Generador REX mientras persigues al maligno Van Kleiss y sus secuaces, que están atacando la ciudad!




TRES | VAMPIRO | FIESTA

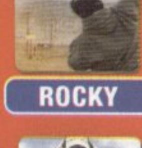


NIEVE | MOSQUETEROS | SUDOKU

TESORO | ROBOT | DINGO

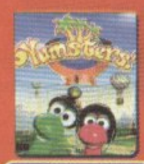








SHARK | ROCKY | TOPO | BARRAS | TOP





YUMS | RONALDO | NINJA





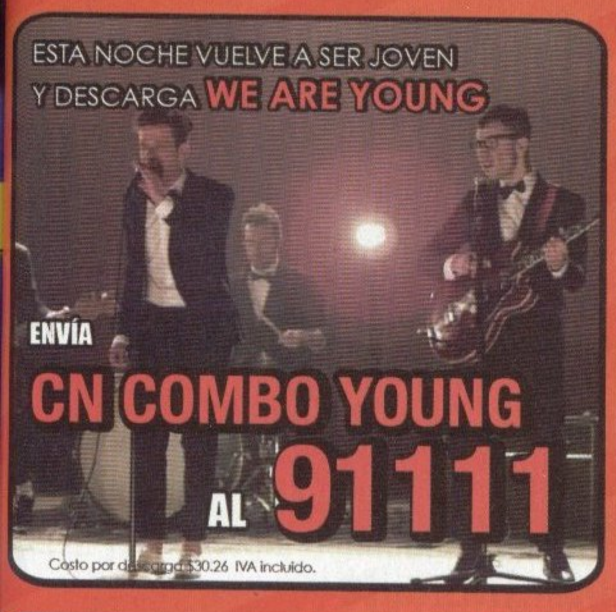


DOG | FARM | JUEGOS | KGB | MINOTAURO

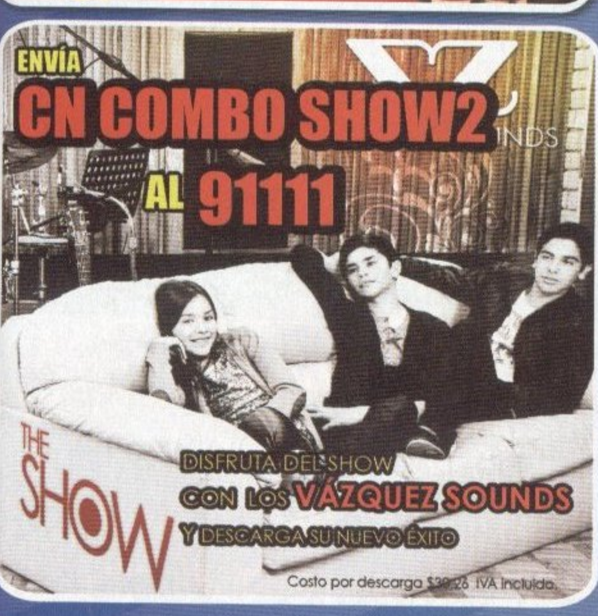
Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 42222

Ejemplo: CN JUEGO REX

Servicios sólo para México










BEN5


BEN4

BEN2

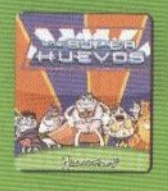

BEN16


HUEVO61


HUEVO63


HUEVO66


HUEVO60


HUEVO16


HUEVO20


HUEVO21


HUEVO6



Envía CN FOTO + "CLAVE"

al 42222

Ejemplo: CN FOTO HUEVO62

prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieres descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede ar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta nsual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008

costo por la solicitud SMS al servicio 42222 es de $0.88 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos + 2 de regalo para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Servicio a clientes 5340 2323/01800 700 3333. Responsable del servicio: Comercio Más S.A. de C.V. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadoras Celulares patibles en esmasmovil.com

sto $6.06 IVA incluido por mensaje. Aplica el 11% de IVA en ciudades fronterizas. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Servicio únicamente de entretenimiento. La interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Servicio ientes 5340 2323/01800 700 3333. Servicio disponible para todas las compañías celulares y de comunicación móvil. Más información en esmasmovil.com.

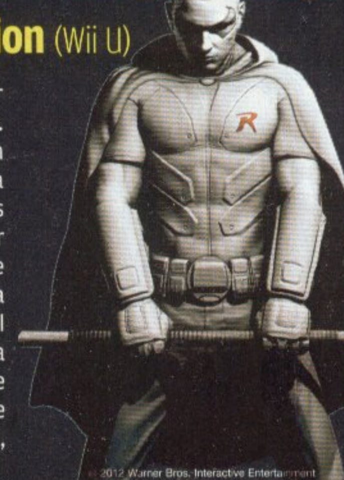
By esmas móvil

Última Página

En la próxima entrega de Club Nintendo te traeremos información de los títulos más deseados para Wii U. Profundizaremos en sus deta-lles y, sobre todo, en las cualidades que los hacen diferentes ante su competencia. Será una edición muy especial para todos nosotros, pues en CN celebramos un nuevo año de recorrer los fantásticos mundos y enfrentar las batallas a través de la historia de Nintendo. Por supuesto, Wii U y N3DS se complementarán para tener mejores experiencias de juego, rompiendo esquemas y dejando claro que la comunidad de videojugadores a la que pertenecemos cada vez será más versátil, creativa e interactiva. ¡Nos leeremos en diciembre!

Batman: Arkham City Armored Edition (Wii U)

Hace poco más de un año apareció el que podría ser el mejor juego de **Batman** (**Arkham City**), para muchos, insuperable. Pero no contaban con la edición única que llegaría junto con Wii U, **Armored Edition**, donde no sólo vemos mejoras en la calidad visual, sino también encontraremos funciones únicas posibles sólo a través del GamePad, ya sea para seleccionar un accesorio de manera fácil e intuitiva o como escáner de huellas, esencias o pistas... ni el propio **Bruce Wayne** hubiera pensado en una forma tan práctica y creativa de enfrentar el crimen. Además, incluye todo el contenido agregado para la versión "Game of the Year", como el **Harley Quinn**'s Revenge Pack, **Catwoman** Pack, **Nightwing** Bundle Pack, **Robin** Bundle Pack, Challenge Map Pack y Arkham City Skins Pack. Sin duda, la edición más completa y emocionante, sólo en Wii U.


© 2012 Warner Bros. Interactive Entertainment

Assassin's Creed III (Wii U)

En esta nueva entrega tomarás el papel de Connor, un asesino nativo americano que utilizará sus instintos y habilidades especiales para sorprender a sus enemigos y aniquilarlos de formas insospechadas utilizando un enorme arsenal a su disposición, dardos, hachas y, claro, pistolas. Tu objetivo no sólo serán batallas, sino también evitar que todos los soldados te atrapen, por lo que debes valerte de puntos estratégicos en el mapa para evitar ser descubierto. Ahora bien, el GamePad te resultará sumamente atractivo al momento de explorar el mapa instantáneamente, así como para activar las armas sin perder valiosos segundos, todo al alcance de un toque en la pantalla táctil. Visualmente, es uno de los títulos más ambiciosos que hemos visto recientemente, lo disfrutarás mucho más a través de la máxima resolución que puede ofrecer Wii U, 1080p.

Monster Hunter Ultimate (Wii U/Nintendo 3DS)

Ya está confirmado, ambas versiones serán compatibles, por lo que en esos trayectos largos a tu escuela u oficina podrás enfrentar a todos los monstruos que quieras, para luego llegar a tu casa y cargar tus avances en la edición de Wii U y así continuar la intensa cacería, pero ahora en Alta Definición, uniéndote a jugadores de todo el mundo o con tus propios amigos para desafiar a criaturas de tamaños colosales exclusivas para esta entrega. **Monster Hunter** es una de las franquicias estrella de Capcom, y ahora llega como exclusiva para Nintendo, ofreciendo cientos -literalmente- de horas de juego en modo *online* y *offline*, en las que tu esfuerzo se verá recompensado al forjar múltiples armas, armaduras y accesorios que necesitarás para enfrentar a los monstruos más poderosos.

© 2012 Capcom

NOTA: La aparición de los títulos puede variar dependiendo de los cambios de fecha de lanzamiento o circunstancias ajenas a la revista Club Nintendo.





PAPER MARIO™
Sticker Star

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo

© 2012 Nintendo

PAPER MARIO™
Sticker Star





© 2012 Nintendo